

**IMPLEMENASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA *DART BOARD*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
PIPIN MARFIA SUSANTI
12803244051

**PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**IMPLEMENASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA *DART BOARD*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh :

Pipin Marfia susanti

12803244051

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal

21 Desember 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Dra. Sukanti, M. Pd.

NIP. 19540101 197903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA DART BOARD
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2015/2016"**

yang disusun oleh :

Pipin Marfia Susanti

12803244051

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Januari 2016
dan dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si.	Ketua Penguji		21-01-2016
Sukanti, M.Pd.	Sekretaris Penguji		21-01-2016
Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak.	Penguji Utama		20-01-2016

Yogyakarta, 22 Januari 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pipin Marfia Susanti

NIM : 12803244051

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

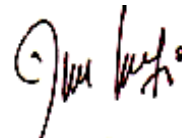
Judul Tugas Akhir : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis/diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan/kutipan dengan tata tulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang menyatakan,



Pipin Marfia Susanti

NIM. 12803244051

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(QS. Al-Baqarah : 153)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta’ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada orang tuaku Ibu Sri Kanti dan Bapak Marsudi tercinta yang selalu menyayangi, mendoakan, dan memberikan dukungan agar karya ini dapat segera diselesaikan. Dan kepada Adinda Yunia Dwi Astuti terimakasih atas dukungan semangat dan doa yang telah diberikan selama ini.

BINGKISAN

Karya ini penulis bingkiskan kepada :

1. Untuk sahabat-sahabat saya (Rachma, Sari, Puji, Vita, Cahyo, Hanafi, Adi, Nanang, Armay, Abdul) yang telah memberikan semangat dan doa.
2. Untuk teman-teman Pendidikan Akuntansi 2012 C (Sisilia, Dikna, Dina, Nanda, Estri, Septi, Intan, Fitriani, Oktawuri, Enik, Chelly, Santi, Titik, Vita, Siti, Ismi, Leny, Indri, Liasari, Pungky, Amel, Khalid, Nanang, Irfan, Syahril, Undin, Rio, Adi, Ujang, Hanafi, Gede, Satio, Ria, Anis, Chatrin) yang selalu memberikan senyuman, pertemanan sejati, dukungan, semangat untuk berjuang, dan doa.
3. Untuk teman-teman Pendidikan Akuntansi A, B, dan internasional terimakasih kepada kalian semua,
4. Untuk teman-teman KKN-PPL yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA DART BOARD
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh :
Pipin Marfia Susanti
12803244051

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kompetensi Dasar yang dipilih yaitu Mengidentifikasi Penyusutan dan Akumulasi Penyusutan Aset Tetap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Motivasi Belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Motivasi Belajar, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Penyusutan dan Akumulasi Penyusutan Aset Tetap kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan di setiap indikator Motivasi Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 12,26% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus I sebesar 79,24% menjadi sebesar 91,51% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus II.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Dart Board*, Motivasi Belajar Akuntansi

**THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING DARTBOARD
TO IMPROVE MOTIVATION FOR LEARNING ACCOUNTING
IN 11TH GRADE STUDENTS OF ACCOUNTING 4 CLASS OF SMK YPKK 2
SLEMAN
ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By :
Pipin Marfia Susanti
12803244051**

ABSTRACT

This study was aimed to increase the motivation to learn accounting in 11th grade students of Accounting 4 class of SMK YPKK 2 Sleman by implementing Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model using dartboard.

This study was a classroom action research conducted in two cycles. Every cycle consists of four stages, which were: planning, implementation, observation, and reflection. The selected Basic Competence was Identifying Depreciation and Accumulation of Fixed Assets. The subjects of this study were 22 11th grade students of Accounting 4 class of SMK YPKK 2 Sleman in Academic Year 2015/2016. The instruments used in this study included Learning Motivation observation sheet, documentation, and field record. The data analysis used was descriptive quantitative data analysis by percentage. This analysis was performed by processing Learning Motivation score, presenting data, and drawing conclusion.

Based on the research result, it was concluded that the Implementation of Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Using Dartboard could increase the Motivation to Learn Accounting for Basic Competence of Identifying Depreciation and Accumulation of Fixed Assets in 11th Grade of Accounting 4 of SMK YPKK 2 Sleman in Academic Year 2015/2016. The research result showed an increase in every indicator of Motivation to Learn Accounting from cycle I to cycle II. Average score increase of Motivation to Learn Accounting is 12,26% from average score increase of Motivation to Learn Accounting in cycle I which is 79,24% to 91,51% in cycle II.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Technique of Cooperative Learning Method, Dartboard, Motivation to Learn Accounting

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

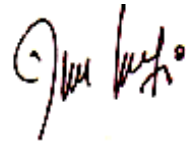
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Sukanti, M.Pd., dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
4. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., dosen narasumber skripsi yang telah memberikan masukan serta pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Ircham Rosyidi, Kepala SMK YPKK 2 Sleman yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XI AK. 4 SMK YPKK 2 Sleman.
6. Sati Atini, S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI AK. 4 SMK YPKK 2 Sleman yang telah membantu dan bersedia bekerja sama dengan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

7. Seluruh siswa kelas XI AK. 4 SMK YPKK 2 Sleman atas kerja sama yang diberikan selama peneliti melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SwT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Desember 2015

Penulis,



Pipin Marfia Susanti

NIM.12803244051

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
BINGKISAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12

BAB II	KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN	14
A.	Kajian Teori	14
1.	Motivasi Belajar Akuntansi	14
2.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	20
3.	Media <i>Dart Board</i>	28
B.	Penelitian yang Relevan.....	29
C.	Kerangka Berfikir	32
D.	Hipotesis Tindakan	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
A.	Desain Penelitian	34
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	35
C.	Subjek dan Objek Penelitian	35
D.	Definisi Operasional	36
1.	Motivasi Belajar Akuntansi.....	36
2.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	36
3.	Media <i>Dart Board</i>	38
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	40
1.	Observasi Partisipatif/Pengamatan.....	40
2.	Dokumentasi.....	41
F.	Instrumen Penelitian	41
1.	Lembar Observasi	41
2.	Catatan Lapangan	45
G.	Teknik Analisis Data	46
1.	Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase	46
2.	Penyajian Data.....	47
3.	Menarik Kesimpulan.....	47

H. Prosedur Penelitian	47
1. Siklus I	47
2. Siklus II	49
I. Indikator Keberhasilan.....	50
 BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	51
B. Pra Penelitian Tindakan Kelas	54
1. Observasi Awal.....	54
2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	56
3. Penyusunan Rencana Tindakan	56
C. Hasil Penelitian.....	58
1. Siklus I	58
2. Siklus II	68
D. Pembahasan Hasil Penelitian	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	90
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
1. Kesimpulan	92
2. Saran	92
 DAFTAR PUSTAKA	95
 LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Observasi Motivasi Belajar Akuntansi	42
2. Skor Alternatif Penilaian Pedoman Observasi	43
3. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi Siklus I.....	65
4. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi siklus II	76
5. Perbandingan Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Siklus I dan Siklus II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses Penelitian Tindakan Model <i>Kemis</i> dan <i>Taggart</i>	35
2. Grafik Perbandingan Skor Motivasi Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Lampiran Siklus I.....	98
1. Silabus	99
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	102
3. <i>Hand Out</i> Materi	111
4. Daftar Nama Tim	117
5. Soal diskusi.....	118
6. Soal Media	123
7. Lembar Observasi	125
8. Data Hasil Obsevasi	126
9. Catatan Lapangan.....	127
10. Dokumentasi Media <i>Dart Board</i>	129
B. Lampiran Siklus II	130
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	131
2. <i>Hand Out</i> Materi	139
3. Soal Diskusi	145
4. Soal Media	148
5. Data Hasil Observasi	150
6. Catatan Lapangan.....	151
7. Dokumentasi	153
C. Lampiran III.....	156
1. Surat ijin Penelitian (BAPPEDA Sleman).....	157
2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	158

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan di masa yang akan datang. Pendidikan bisa didapatkan atau diraih dengan berbagai macam cara, salah satunya pendidikan di sekolah. Menurut Driyakarya (1980: 32) yang dikutip oleh Dwi Siswoyo dkk (2011: 1) Pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada, dimana ada kehidupan manusia, disitu pasti ada pendidikan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 4) menyebutkan dalam proses pendidikan di sekolah faktor yang berpengaruh antara lain adalah guru dan personil lainnya, bahan pelajaran, metode mengajar dan sistem evaluasi, sarana penunjang, dan sistem administrasi.

Dalam pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dan kompeten dalam setiap bidang kehidupan. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, tidaklah mungkin terwujud tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa. Dengan dorongan dan semangat yang tinggi dari dalam diri siswa, akan meningkatkan motivasi belajar yang baik sehingga tujuan nasional dapat tercapai.

Kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan: (1) harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, (2) peningkatan mutu, (3) relevansi, dan (4) efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 12 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan manusia Indonesia yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. (Zainal Aqib, 2011: 106)

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Banyak permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi guru karena guru tersebut memilih model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Topik model-model pembelajaran sangat penting dikuasai guru, karena setiap sajian pembelajaran harus jelas arahnya sehingga materi ajar mudah dipahami oleh peserta didik dan mudah disajikan

guru. Hal tersebut dapat diperlihatkan jika guru menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan sintaks-sintaks model tersebut. Dengan menguasai model-model pembelajaran maka guru dapat melakukan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang dipelajari (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 3). Selain permasalahan di atas, hasil temuan para ahli terdapat kecenderungan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran yang lesu, pasif, dan perilaku yang sukar dikontrol. Perilaku semacam ini diakibatkan suatu proses pembelajaran yang tidak banyak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena waktu tersita dengan penyajian materi yang serius, tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, siswa tidak termotivasi, dan tidak terdapat suatu interaksi dalam pembelajaran serta hasil belajar yang tidak terukur dari guru (Martinis Yamin, 2007: 76-77).

Kesuksesan pengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung. Dulu, guru berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga terkesan dalam kelas bahwa guru adalah sosok yang paling pintar. Akibatnya, kegiatan di kelas menjadi searah dan terasa sangat membosankan sehingga daya serap siswa terhadap materi yang diberikan akan rendah. Dari permasalahan itulah, para pakar pendidikan harus turun tangan dan perlu menciptakan format atau basis baru tentang pembelajaran di sekolah, Sehingga kemudian munculah basis baru yang dilandasi teori belajar behavioristik dan konstruktivistik. Dengan format baru itu, diharapkan pengetahuan siswa dapat digali secara maksimal sehingga terbentuk

pengetahuan baru yang benar dan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. (Mohammad Jauhar, 2011: 5)

Di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain adalah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Di dalam kenyataan cara atau metode mengajar atau teknik penyajian yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau *message* lisan kepada siswa berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap. (Roestiyah, 2008: 1).

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lelah. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seorang siswa itu

mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Atau singkatnya perlu diberikan motivasi (Sardiman, 2011: 74-75).

Motivasi Belajar Akuntansi yaitu dorongan atau usaha yang menyangkut keinginan siswa dalam mempelajari pelajaran Akuntansi. Hal tersebut dapat tercermin dari adanya aktivitas dan partisipasi dari siswa terhadap mata pelajaran Akuntansi yaitu semangat dalam belajar, menunjukkan minat dalam mempelajari Akuntansi, mempertahankan pendapat, senang mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi seputar pelajaran Akuntansi serta ketekunan dan ketelitian dalam mengerjakan soal Akuntansi. Dalam proses belajar mengajar motivasi sangatlah diperlukan, khususnya dalam pelajaran Akuntansi. Banyak bukti anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga hasil dan tujuan yang ingin dicapai akan maksimal.

Motivasi Belajar Akuntansi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut dapat dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan komunikasi aktif antara guru dan siswa sesuai dengan peran dan fungsi masing-masing. Strategi penggunaan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Metode yang baik dapat mengubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi sistem pembelajaran yang

berpusat pada siswa. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa sehingga potensi siswa dapat dikembangkan.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Hamid Hasan dalam Etin Solihatin (2007: 4) kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) sekaligus keterampilan sosial (*social Skill*) termasuk *interpersonal skill*. Menurut Slavin dalam Etin Solihatin (2007: 4) pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar kelompok, karena dalam model pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara kelompok. Menurut Wina Sanjaya (2011: 243) pembelajaran kooperatif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, aktivitas belajar, prestasi belajar, hubungan sosial, serta menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain. Pembelajaran kooperatif juga dapat mengkoordinir siswa dalam pembelajaran berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai tipe, salah satunya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan diskusi kelompok dan mengandung unsur permainan serta *team recognition*. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) ini sebelumnya

guru memberikan penyajian berupa materi yang akan dibahas, untuk selanjutnya siswa belajar dalam kelompok masing-masing kemudian mengadakan *tournament* atau kompetisi dengan anggota kelompok lain sesuai tingkat kemampuan. Model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini tujuan utamanya adalah memotivasi siswa untuk membuat kelompoknya memahami materi sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab dan kerjasama siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang kadang-kadang dalam prosesnya mengalami kegagalan. Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran menjadi tidak tersampaikan dengan baik, sehingga perlu dibantu dengan media. Media merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat mendukung proses belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah media permainan.

Permainan merupakan aktifitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan atau kegembiraan serta kepuasan. Senada dengan yang diungkapkan Suparman (2010: 170) “Bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung”. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media permainan *Dart Board*.

Peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran untuk mendapatkan gambaran kondisi siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Wadas, Tridadi, Sleman, Yogyakarta diketahui bahwa motivasi belajar akuntansi siswa masih rendah dan belum dioptimalkan. Salah satu faktor yang menyebabkan motivasi belajar rendah yakni metode atau model pembelajaran di dalam kelas yang bisa dibilang masih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran masih terpaku pada guru dan siswa kurang terlibat aktif untuk mengembangkan kemampuannya.

Tercermin pada saat observasi, terkait penjelasan di atas bahwa guru juga masih kurang dalam mengeksplorasi dirinya untuk mengembangkan kemampuannya dalam memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran yang seharusnya bisa dikemas dengan metode yang lebih variatif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang merasa bosan, terlihat dari sikap dan tingkah lakunya selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang duduk di bagian belakang lebih suka berbicara dengan temannya dari pada fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga menunjukkan respon yang kurang terhadap pembelajaran dan motivasi siswa untuk berpartisipasi di dalam kelas masih belum menunjukkan motivasi yang tinggi. Di saat siswa diberikan tugas oleh guru hanya beberapa siswa yang segera mengerjakan tugas yang diberikan

tersebut. Pada saat tugas akan dikumpulkan sebagian siswa belum selesai dalam mengerjakan tugas, juga terlihat beberapa siswa yang mengeluh jika waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas kurang memadai. Oleh karena itu perlu diterapkannya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dirasa lebih bervariasi dan siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Motivasi belajar dengan permainan *Dart Board* yang dirancang dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan diharapkan Motivasi belajar akuntansi akan meningkat, sehingga hal ini menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 di SMK YPKK 2 Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman, yaitu sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cepat merasa bosan.
2. Siswa menganggap guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga terkesan dalam kelas bahwa guru adalah sosok yang paling pintar. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi searah.
3. Proses belajar mengajar yang kurang variatif membuat antusiasme siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang.
4. Siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya daripada mendengarkan penjelasan dari guru.
5. Kurangnya motivasi belajar akuntansi dalam kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dari siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
6. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan masih kurang, terlihat dimana ada beberapa siswa yang tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan tersebut, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam

menggali dan mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian ini akan membahas permasalahan pada penerapan metode pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dinilai menjadi salah satu solusi yang baik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dan perlu dikembangkan oleh guru. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 di SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 di SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang terkait dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* guna meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.
- b. Hasil penelitian juga dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Dart Board* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan bekal dan pengalaman mengenai proses pembelajaran akuntansi untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu menyajikan pembelajaran dengan baik terutama melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Dart Board*.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah informasi guru dalam meningkatkan kinerja guru dengan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Dart Board* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.

- 2) Membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

- 1) Memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode konvensional.
- 2) Dapat memberikan solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan peningkatan motivasi khususnya dalam mata pelajaran Akuntansi.
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk bekerja sama dan menumbuhkan semangat gotong royong.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar Akuntansi

a. Pengertian Motivasi Belajar Akuntansi

Menurut Sugihartono (2007: 74) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Witherington (1952) yang dikutip oleh Nana Syaodih (2009: 155) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk, keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Pendapat yang hampir sama dikemukakan *Crow and Crow* yaitu belajar adalah pengetahuan dan sikap baru. Menurut *John Dewey*, belajar merupakan bagian interaksi manusia dengan lingkungannya. Bagi *John Dewey*, pelajar harus dibimbing kearah pemanfaatan kekuatan untuk melakukan berpikir reflektif. Belajar mempunyai bentuk dan jenis yang sangat beragam, mengambil ruang di berbagai tempat baik dalam format pendidikan formal, informal maupun nonformal dengan kompleksitas yang berbeda mulai dari yang sederhana sampai yang canggih.

Belajar itu sendiri adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan sebelumnya. Namun demikian, satu hal yang sudah pasti bahwa belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu (Oemar Hamalik, 2011: 154).

Sardiman A. M (2011: 75) mengemukakan pendapatnya bahwa:

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. (Hamzah B. Uno, 2008: 23)

Sardiman A. M (2011: 75) mengungkapkan motivasi sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Pengertian lain dikemukakan oleh *Mc. Donald* dalam Sardiman

A. M (2011: 73-74) bahwa:

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian di atas mengandung 3 elemen penting yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/“*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari diri manusia, tetapi munculnya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah *tujuan*. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dari beberapa definisi yang diungkapkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah dorongan yang akan membuat seseorang bertindak mengarah kepada adanya pencapaian tujuan.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar Akuntansi

Sardiman A. M (2011: 83-84) mengemukakan beberapa ciri-ciri seseorang memiliki motivasi.

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik

mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- 3) Mempunyai minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan, agama, ekonomi, politik, keadilan, dan lain-lain)”.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat merasa bosan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang memecahkan masalah.

Ciri-ciri motivasi di atas akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Dalam belajar akuntansi akan berhasil baik apabila siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak dengan kegiatan yang bersifat rutin. Siswa harus mampu mempertahankan pendapatnya, bahkan siswa harus peka terhadap berbagai masalah umum dan memikirkan pemecahannya.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar Akuntansi

Motivasi akan mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal dan akan mempengaruhi adanya kegiatan, sehingga motivasi

akan menentukan usaha belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sardiman A. M (2011: 85-86) menjelaskan beberapa fungsi motivasi antara lain:

- 1) Motivasi sebagai pendorong manusia dalam mengerjakan setiap kegiatan.
- 2) Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi akan menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) Motivasi sebagai pendorong seseorang dalam melakukan suatu usaha dan dengan motivasi yang baik dalam belajar akan dapat mencapai prestasi yang baik.

Selain itu, Oemar Hamalik (2011: 161) juga menjelaskan fungsi-fungsi motivasi meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- 2) Mengarahkan seseorang untuk melakukan perbuatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak, yaitu menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Akuntansi

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

(1) Faktor Interinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita, (2) Faktor Eksterinsik, berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Arden N. Frandsen yang dikutip oleh Sardiman A. M (2011: 46-47) ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat kreatif pada orang yang belajar dan adanya keinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Maslow yang dikutip oleh Sardiman A. M (2011: 47) bahwa dorongan-dorongan belajar itu muncul jika:

- 1) Adanya kebutuhan Fisik
- 2) Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari ketakutan
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau mengetengahkan diri

Terkait dengan faktor instrinsik dan ekstrensis yang berdampak pada motivasi belajar, model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif. Hal ini diungkapkan oleh *Ministry of Education* (1997) di dalam buku Miftahul Huda (2012: 65), bahwa pembelajaran kooperatif dipandang sebagai sarana ampuh untuk memotivasi pembelajaran dan memberikan pengaruh positif terhadap iklim ruang kelas yang pada saatnya akan turut mendorong pencapaian yang lebih besar, meningkatkan sikap positif dan harga diri yang lebih dalam, mengembangkan *skills* kolaboratif yang lebih baik, dan mendorong motivasi sosial yang lebih besar kepada orang lain yang membutuhkan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman kelompok belum menguasai bahan pelajaran. (Mohammad Jauhar, 2011: 52)

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling

berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa mempunyai dua tanggungjawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. (Rusman, 2012: 202-203)

Menurut Miftahul Huda (2012: 32), Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar Pembelajaran Kooperatif (Wina Sanjaya, 2013: 246-247)

- 1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)
 Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
- 2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok.

- 3) *Interaksi Tatap Muka (Face to Face Promotion Interaction)*
Pembelajaran Kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.
- 4) *Partisipasi dan Komunikasi (Participation Communication)*
Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin E. Robert (2010: 9-16), Model Pembelajaran Kooperatif

terdiri dari :

1) Student Team Achievement Divisions (STAD)

Metode yang digunakan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antarkelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama, siswa

mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.

2) *Teams Games Tournament (TGT)*

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game* akademik.

3) *Jigsaw II (JIG II)*

Dalam metode ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis.

4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dalam metode TAI, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing kelompok terdiri

dari 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran tertentu. Pada awalnya, jenis metode ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika atau keterampilan menghitung kepada siswa-siswa SD kelas 3-6. Akan tetapi, pada perkembangan berikutnya, metode ini mulai diterapkan pada materi-materi pelajaran yang berbeda.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap (Rusman, 2012: 212-213), yaitu:

1) Penjelasan materi.

Pada tahap ini merupakan tahapan menyampaikan pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.

2) Belajar kelompok.

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk.

3) Penilaian.

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.

4) Pengakuan tim.

Penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah.

e. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan *reinforcement*. Menurut Miftahul Huda (2012: 116-117), Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game* akademik.

Menurut Rusman (2012: 225), model pembelajaran tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, (2) *games tournament*, dan (3) penghargaan kelompok.

f. Komponen-komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam Slavin (2010: 166), terdapat lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

- 1) Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT diperkenalkan di dalam kelas dengan presentasi. Ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi juga bisa memasukkan presentasi audio visual. Dengan cara demikian maka siswa akan memperhatikan selama presentasi kelas, karena akan sangat membantu mereka saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2) Tim (*team*)

Tim biasanya terdiri dari empat sampai enam orang siswa. Tim ini berfungsi untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bisa mengerjakan tugas dengan baik. Pada pembelajaran kelompok biasanya melibatkan pembahasan masalah, membandingkan jawaban, dan mengoreksi setiap kesalahan ketika ada anggota kelompok yang melakukan kesalahan.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang didapat dari penyajian presentasi di kelas dan belajar secara tim. Kebanyakan *game* berisi pertanyaan-pertanyaan yang sederhana.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Pada tahap ini biasanya setiap anggota kelompok yang mempunyai

kemampuan akademik yang setara akan bertanding. Turnamen biasanya dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim telah mengerjakan lembar kerja kelompok.

5) Penghargaan Tim (*team recognition*)

Guru memberikan pengumuman mengenai kelompok yang memenangkan *games*. Masing-masing tim akan mendapatkan hadiah jika rata-rata dari skor memenuhi kriteria tertentu.

Dari uraian di atas dapat diketahui terdapat lima tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu tahap presentasi, tahap tim, tahap *games*, tahap *tournament* dan tahap penghargaan tim.

g. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (2010) secara implisit mengungkapkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah:

- 1) Para siswa dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka.
- 2) Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.

- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Kelemahan ini dapat dilakukan dengan membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi tersebut agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Media Dart Board

Dart Board adalah olahraga yang unik dalam banyak hal, permainan ini tidak ada pakaian khusus diperlukan. Harga peralatan untuk permainan

cukup masuk akal. Selain itu, jenis kelamin, usia dan ukuran pemain tidak mempengaruhi dalam tata cara permainan. Tata cara permainan ini adalah:

- a. Gantungkan papan *dart board* di dinding.
 - b. Tandai garis lempar dengan garis.
 - c. Semua pemain bisa melakukan pemanasan dengan melemparkan panah mereka ke masing-masing papan anak panah.
 - d. Segera setelah memulai permainan, peserta harus melempar 4 anak panah.
 - e. Setelah peserta melemparkan semua anak panah, peserta dapat menghitung skor yang diperoleh.
 - f. Setelah semua pemain melemparkan panahnya, permainan berakhir.
- Permainan ini memiliki beberapa aturan yang berbeda.

Dalam pembelajaran akuntansi media ini digunakan pada saat *game tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi dengan cara memberikan soal yang harus dikerjakan peserta pada setiap skor yang tertera dalam *dart board* tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurharyanti (2013)

Penelitian yang dilakukan oleh Nurharyanti (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Jigsaw Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan

hasil penelitian ini bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Jigsaw Puzzle* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,16% pada siklus II. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengukur motivasi belajar, model pembelajaran dan tipe yang digunakan. Perbedaannya adalah pada penelitian Nurharyanti adalah subjek, tempat, waktu penelitiannya dan media *Dart Board*.

2. Rohyana Nur Isnaini (2013)

Penelitian yang dilakukan oleh Rohyana Nur Isnaini (2013) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XII Akuntansi I SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Akuntansi I SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2012/2013 dibuktikan dengan adanya peningkatan pada Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. Motivasi siswa dari siklus I sebesar 73,29% meningkat menjadi 87,42% pada siklus II. Prestasi belajar akuntansi meningkat pada

siklus I sebesar 55,16% dan siklus II sebesar 55,13%. Penelitian ini memiliki persamaan dalam masalah yang diteliti yaitu motivasi belajar, model pembelajaran, dan tipe yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel prestasi belajar, subjek, tempat, waktu penelitiannya, dan media *Dart Board*.

3. Arin Pranesti (2015)

Penelitian yang dilakukan oleh Arin Pranesti (2015) dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XII Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015 dibuktikan dengan adanya peningkatan pada Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. Motivasi siswa dari siklus I sebesar 72,41% meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Hasil belajar akuntansi meningkat pada siklus I ke siklus II sebesar 11,63%. Penelitian ini memiliki persamaan dalam masalah yang diteliti yaitu motivasi belajar, model pembelajaran, serta tipe yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel prestasi belajar, subjek, tempat, waktu penelitiannya, dan media *Dart Board*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran pada saat ini masih didominasi model konvensional dengan ceramah dan latihan, sehingga siswa terlibat pasif dan kurang berkembang. Pada dasarnya, pembelajaran harus mampu mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang siswa. Selain itu dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar baik secara fisik maupun mental. Di samping itu, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada sebagian atau seluruh diri siswa. Upaya untuk mencapai suatu pembelajaran yang maksimal tentunya tidak terlepas dari model pembelajaran efektif yang digunakan guru. Terlebih pada pembelajaran akuntansi dengan materi hitung-menghitung yang cukup sulit. Dalam pembelajaran akuntansi siswa lebih banyak dituntut pemahaman terhadap teori akuntansi agar nantinya bisa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Aktivitas belajar siswa akan terwujud jika guru mampu membuat strategi yang tepat, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar.

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Dart Board* bisa dijadikan variasi model pembelajaran yang dilakukan guru. Pada model pembelajaran ini siswa akan melakukan interaksi dan kerjasama dengan siswa lain dalam satu kelompok untuk memahami atau membantu teman lain mempelajari materi sehingga paham. Mengacu pada kajian teori dan penelitian yang relevan, maka harapannya model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan alur pikir yang digunakan peneliti dalam kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan yang digunakan:

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

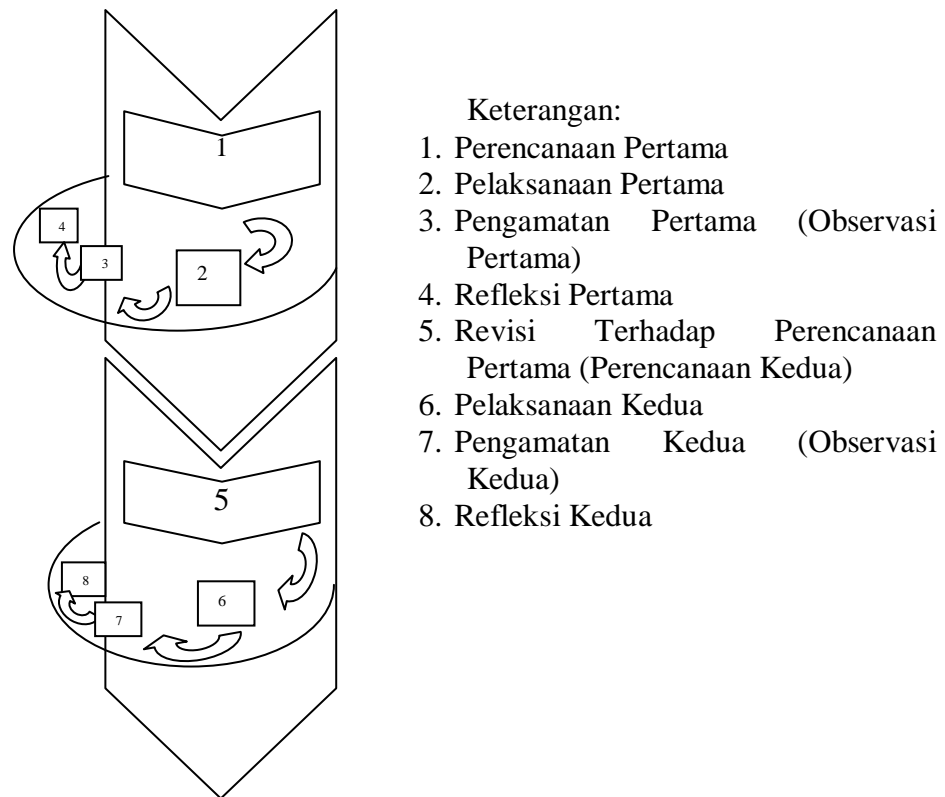
A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, mereka dapat melakukan uji coba suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Rochiati Wiriaatmadja, 2006: 13).

Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu bentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Peneliti akan melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 8 tahapan yaitu perencanaan pertama, tindakan pertama, pengamatan pertama, refleksi pertama, revisi terhadap perencanaan pertama, tindakan kedua, pengamatan kedua, dan refleksi kedua.

Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart

(Rochiati Wiriaatmadja, 2006: 66)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Wadas, Tridadi, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2015.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.

D. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar Akuntansi

Motivasi Belajar Akuntansi adalah adanya ketertarikan atau dorongan yang membangkitkan dari dalam diri siswa untuk mempelajari akuntansi. Motivasi belajar akuntansi dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dalam kegiatan belajar akuntansi. Guna mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa dapat diketahui dari seberapa jauh siswa tekun menghadapi tugas; seberapa jauh siswa ulet menghadapi kesulitan; seberapa jauh siswa mempunyai minat terhadap bermacam-macam masalah; seberapa jauh siswa senang bekerja mandiri; seberapa jauh siswa cepat merasa bosan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat rutin; seberapa jauh siswa dapat mempertahankan pendapatnya; seberapa jauh siswa tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; dan seberapa jauh siswa senang memecahkan masalah. Cara yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar akuntansi siswa adalah dengan observasi partisipasif/pengamatan.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam suatu kelompok yang terdiri dari dua

sampai lima siswa. Pembelajaran ini mengutamakan kerjasama antar individu untuk memecahkan permasalahan. Model pembelajaran kooperatif sangat membantu tugas dari seorang guru dalam menyampaikan materi yang akan dibawakan karena pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk melakukan interaksi antar teman sejawatnya untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Dengan menggunakan prinsip-prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi. Pembelajaran Kooperatif bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam mempelajari materi-materi yang sulit dan menumbuhkan sikap berpikir kritis, mendorong peserta didik agar dapat bekerja sama dengan temannya selama proses pembelajaran.

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu kegiatan pembelajaran dengan melakukan turnamen akademik menggunakan soal-soal akuntansi yang terdapat dalam media *Dart Board*. Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai empat komponen yaitu presentasi di kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim.

Teknik pelaksanaannya dimana setiap siswa nantinya akan ditempatkan dalam satu tim yang mempunyai kemampuan motivasi belajar

rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian masing-masing tim memiliki komposisi anggota yang *comparable*, komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen). Dalam Tipe *Teams Games Tournament* TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor tim mereka masing-masing.

3. Media Dart Board

Media *Dart Board* adalah Media dengan menggunakan papan panah. Papan ini dibuat dari kayu yang berbentuk lingkaran dengan beberapa warna disertai dengan angka. Setiap angka tersebut nantinya akan menjadi nomor untuk soal-soal akuntansi sesuai materi yang sebelumnya dipelajari sekaligus menjadi poin untuk soal tersebut.

Dalam metode ini terdapat tahapan, yaitu presentasi, belajar tim (*teams*), *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pertama guru memberikan handout materi akuntansi masing-masing tim dan menerangkan materi dengan presentasi lalu membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari 4 tim berdasarkan motivasi belajar dari siswa tersebut, dalam 4 tim tersebut terdiri dari 5-6 orang dimana setiap tim terdapat siswa yang motivasi belajarnya tinggi, sedang, dan rendah. Setelah siswa bergabung dengan timnya guru memberikan latihan soal untuk dikerjakan bersama anggota timnya. Selanjutnya setiap anggota tim akan ikut serta

dalam *games tournament* di tempat turnamen yang telah disediakan. Peserta pertama dari setiap tim akan maju untuk mempersiapkan diri, setiap anggota dari masing-masing tim akan ikut serta dalam permainan ini. Selanjutnya Guru membagikan media panah untuk bermain *dart board* pada setiap masing-masing pemain dari setiap tim. Guru menerangkan tata cara bermain dimana guru membagikan terlebih dahulu masing-masing 1 panah pada setiap perwakilan dari timnya. Setiap peserta ditugaskan untuk memanah angka pada *dart board* yang telah disiapkan dan kemudian mengambil nomor soal yang ada sesuai dengan angka lemparan panah, lalu peserta tersebut menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam nomor soal yang diambilnya. Jika benar menjawab dan dijawab sendiri akan mendapat poin sesuai dengan nomor soal atau nomor lemparan panah, tetapi jika peserta minta bantuan kepada timnya maka poin yang sesuai dengan nomor soal atau nomor lemparan panah akan dikurangi setengahnya, dan jika pemain dan timnya tidak bisa menjawab atau jawaban salah tidak akan mendapatkan poin dan pertanyaan tersebut akan dilempar ke tim lain dan poin diberikan untuk tim yang bisa menjawab. Dalam permainan ini tim yang cepat dalam mengerjakan soal, akan semakin banyak mengumpulkan poin. Setelah semua anggota dari setiap tim selesai bermain maka Guru akan menentukan tim mana yang paling banyak mendapatkan poin dan menjawab soal lemparan dari tim yang tidak bisa menjawab sehingga akan dapat ditentukan siapakah pemenang dari permainan dengan menggunakan media *Dart Board* ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan :

1. Observasi Partisipatif/Pengamatan

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkahlaku yang digambarkan akan terjadi. (Suharsimi Arikunto, 2012: 272). Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran dalam setiap siklus, untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar akuntansi, penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *dart board*. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran Akuntansi yang dirancang dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *dart board* dengan mengamati siswa pada indikator-indikator seperti, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Dari indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi pada pembelajaran akuntansi setelah

Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.

2. Dokumentasi

Tidak kalah penting dari metode-metode lain, adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2008: 274). Dokumen yang digunakan adalah catatan lapangan untuk mencatat kejadian selama pembelajaran dilaksanakan. Dokumentasi ini juga berupa foto saat pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar yang berisi indikator-indikator motivasi belajar siswa dan digunakan untuk pengamatan di kelas. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, peneliti membatasi penyusunan Pedoman Observasi terkait dengan Motivasi Belajar Akuntansi siswa yang dapat diamati pada saat pembelajaran Akuntansi berlangsung. Berikut ini pedoman observasi untuk pengamatan yang akan dilaksanakan:

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Motivasi Belajar Akuntansi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Butir
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.	1
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan	2
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.	3
		Siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran.	4
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.	5
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.	6
		Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.	7
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya	8
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.	9
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.	10

Pedoman observasi dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale* bentuk numerik atau skala penilaian yang pada alternatif penilaiannya ditentukan dengan nomor sesuai kategori (Wina Sanjaya 2013: 96). Dalam *Rating Scale*, aspek-aspek yang diobservasi dijabarkan dalam bentuk skala atau kriteria tertentu. Pedoman observasi penelitian ini menggunakan *Rating Scale* bentuk numerical, dengan tiga alternatif jawaban yaitu:

Tabel 2. Skor Alternatif Penilaian Pedoman Observasi

Kategori	Skor
Motivasi Tinggi	3
Motivasi Sedang	2
Motivasi Rendah	1

Berikut ini adalah rincian skor untuk setiap indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi:

- a. Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru sampai selesai (100%)
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal namun tidak selesai
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

- b. Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan

Skor 3	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa mencari pemecahannya dengan berdiskusi dengan siswa lain sampai jawaban dari masalah diperoleh.
Skor 2	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa bertanya kepada siswa lain dan melanjutkan mengerjakan sendiri.
Skor 1	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa tidak berusaha mencari pemecahannya dan memilih berhenti mengerjakan.

- c. Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.

Skor 3	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas.
Skor 2	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, tanpa diperintah guru.
Skor 1	:	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, setelah diperintah guru.

- d. Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran.

Skor 3	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi dengan kesadaran sendiri, ditunjukkan dengan siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru pada saat presentasi.
Skor 2	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi setelah diperintah guru, ditunjukkan dengan siswa tidak aktif menjawab dan mencari-cari jawaban pertanyaan dari guru pada saat presentasi.
Skor 1	:	Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi sama sekali, ditunjukkan dengan siswa tidak menjawab pertanyaan dari guru pada saat presentasi.

- e. Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi dari guru saat <i>game tournament</i> secara mandiri, tidak menyontek, dan tidak terpengaruh jawaban dari orang lain.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru saat <i>game tournament</i> secara mandiri, namun mencocokkan jawaban dengan siswa lain.
Skor 1	:	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal saat <i>game tournament</i> dan memilih menyontek dari siswa lain.

- f. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.

Skor 3	:	Siswa bersemangat dan segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 2	:	Siswa bersemangat namun tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 1	:	Siswa tidak bersemangat dan tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.

- g. Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.

Skor 3	:	Siswa antusias saat berdiskusi dan aktif dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 2	:	Siswa antusias saat berdiskusi namun tidak antusias dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 1	:	Siswa tidak antusias baik dalam diskusi maupun presentasi.

- h. Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya

Skor 3	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan yang benar dan hasil pekerjaannya dengan jelas
Skor 2	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya, namun tidak sepenuhnya benar.
Skor 1	:	Siswa tidak dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya.

- i. Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.

Skor 3	:	Siswa berani mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain dan dapat menyampaikan alasan yang tepat.
Skor 2	:	Siswa mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain namun tidak menyampaikan alasan.
Skor 1	:	Siswa tidak menyampaikan pendapat saat diskusi dan ragu saat memberikan tugas yang diberikan guru.

- j. Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru dengan kesadaran sendiri.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal jika sudah diminta guru
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan guru.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa formulir yang digunakan sebagai catatan berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas yang dilakukan guru dan siswa. Catatan ini juga untuk mengetahui hal-hal yang tidak sesuai dengan perencanaan.

Catatan lapangan berguna untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Wina Sanjaya, 2012:98). Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk mencatat hal-hal yang tidak

dapat diukur dengan instrumen observasi seperti kapan waktu pembelajaran dimulai, berapa jumlah siswa yang hadir, prosedur yang dilaksanakan dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Dart Board*, penggambaran ekspresi siswa dan lingkungan kelas.

G. Teknik Analisis data

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Data Kuantitatif. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil observasi adalah data kuantitatif, yang menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan motivasi belajar akuntansi. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 137):

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi yang diamati.
- c. Menghitung skor motivasi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, dan sebagainya (Sugiyono, 2010: 341). Setelah dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel atau grafik, data akan lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini, data hasil observasi akan disajikan dalam bentuk tabel.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah pemaknaan dari data yang disajikan kedalam sebuah pernyataan. Dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan akan diperoleh kesimpulan bagi peneliti yang dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk menjawab masalah yang diajukan awal penelitian

H. Prosedur penelitian

1. Siklus I

Penelitian ini akan dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran akuntansi. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai pembelajaran akuntansi dengan Pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Media Dart Board*.

- 2) Pembuatan materi pembelajaran akuntansi yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran.
 - 3) Pembuatan Pedoman Observasi yang akan digunakan untuk mencatat kemunculan motivasi siswa.
 - 4) Konsultasi kepada guru mata pelajaran mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan.
- b. Melaksanakan tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan di dalam kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Kegiatan pendahuluan
 - a) Guru memberi salam pembuka dan memimpin doa
 - b) Guru mengondisikan siswa dan melakukan presensi
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

Penelitian tindakan ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu kegiatan guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan Media *Dart Board*. Peneliti mengambil data mengenai motivasi saat pembelajaran berlangsung.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran
- b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
- c) Guru memimpin doa dan menutup pembelajaran dengan salam

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh pengamat. Pengamatan ini dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung dengan melihat berbagai aktivitas dalam kelas menggunakan lembar observasi. Hasil pengamatan kemudian dicatat dalam lembar observasi tersebut.

d. Refleksi

Pada tahap ini adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan pada siklus satu. Tahap ini digunakan untuk mengevaluasi pada siklus satu dan membentuk rancangan untuk siklus yang kedua.

2. Siklus II

Tahapannya sama seperti siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus ini dilakukan perbaikan dari siklus sebelumnya.

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan Tindakan ini adalah apabila setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Taems Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board* terjadi peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi. Peningkatan motivasi belajar dihitung berdasarkan hasil observasi dengan indikator-indikator motivasi belajar. Dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal (75%) siswa terlibat aktif dan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri yang tinggi.

Untuk mengetahui skor hasil dari tindakan yang dilakukan, skor tersebut di jumlahkan dan di persentasekan dengan cara skor total dibagi dengan skor maksimum kemudian dikali 100%. Skor inilah yang akan mencerminkan kondisi Motivasi Belajar Akuntansi siswa setelah adanya tindakan yang telah dilakukan. Tindakan ini dinyatakan berhasil sekurang-kurangnya diperoleh persentase Motivasi belajar Akuntansi yaitu 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Alamat Sekolah

Penelitian dalam skripsi ini dilaksanakan di SMK YPKK 2 Sleman yang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jl. Pemuda Wadas Tridadi Sleman, Telp. 868394, Kode Pos 55511 Yogyakarta.

2. Guru

SMK YPKK 2 Sleman mempunyai 46 orang tenaga pendidik termasuk kepala sekolah yang terdiri dari 4 macam guru yaitu: guru DPK (guru negeri yang dipekerjakan di SMK YPKK 2 Sleman) ada 14 orang. Guru DPB ada 1 orang. Guru Tetap Yayasan ada 12 orang. Guru Tidak Tetap Yayasan ada 19 orang.

3. Peserta Didik

Peserta didik yang ada di SMK YPKK 2 Sleman terbagi dalam dua program studi yaitu akuntansi dan pemasaran. Jumlah keseluruhan siswa tahun ajaran 2015/2016 yaitu sejumlah 432 siswa.

4. Karyawan

Jumlah karyawan yang ada di SMK YPKK 2 Sleman ada 13 orang. Karyawan Tetap Yayasan ada 2 orang. Karyawan Tidak Tetap Yayasan ada 11 orang.

5. Fasilitas

Fasilitas yang dimiliki oleh SMK YPKK 2 Sleman antara lain:

a. Ruang

Luas Ruang di SMK YPKK 2 Sleman adalah 2.389 m². Ruangan yang berada di SMK YPKK 2 Sleman ini antara lain:

- 1) Ruang Kepala Sekolah
- 2) Ruang Tata Usaha dan Wakil Kepala Sekolah
- 3) Ruang Guru
- 4) Ruang Bimbingan dan Konseling
- 5) Ruang Piket
- 6) Ruang Kelas ada 18
- 7) Ruang Lab. Komputer
- 8) Ruang Lab. Multimedia
- 9) Ruang Koperasi Siswa
- 10) Ruang Bisnis Center
- 11) Ruang Aula
- 12) Ruang Gudang/ ATK
- 13) Ruang Mengetik
- 14) Ruang Agama
- 15) Ruang Mushola
- 16) Ruang Dapur
- 17) Ruang OSIS
- 18) Ruang Perpustakaan

- 19) Ruang Kamar mandi dan WC ada 15
- 20) Ruang Kantin ada 3
- 21) Ruang Meeting
- 22) Ruang Peralatan Olah Raga
- b. Fasilitas di ruang pembelajaran
 - 1) Meja siswa ada 442 buah
 - 2) Kursi siswa ada 668 buah
 - 3) Papan Tulis ada 18 buah
 - 4) Meja Guru ada 63 buah
 - 5) Kursi Guru ada 63 buah
- c. Peralatan penunjang pembelajaran
 - 1) Laptop 8 buah
 - 2) Komputer 57 buah
 - 3) LCD 18 buah
 - 4) Printer 12 buah
- d. Fasilitas Olah raga
 - 1) Matras 3 buah
 - 2) Meja pingpong
 - 3) Lapangan voli 2 tempat
 - 4) Lapangan basket
 - 5) Bola voli 15 buah
 - 6) Bola basket 8 buah
 - 7) Cakram 10 buah

- 8) Peluru 10 buah
- 9) Lembing 12 buah
- 10) Skipping 20 buah
- 11) Simpai 10 buah
- 12) Tongkat estafet 10 buah

6. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah antara lain:

- a. Bidang olahraga meliputi: bulu tangkis, volly, taekwondo, dan lain-lain.
- b. Bidang wirausaha meliputi: pemberian berbagai keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal apabila siswa belum mendapatkan pekerjaan.
- c. Bidang keagamaan meliputi: qiroah.
- d. Pramuka

B. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan yang dilakukan Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Dart Board

1. Observasi Awal

Kegiatan awal dimulai dengan dilakukannya diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran tentang permasalahan yang dihadapi di dalam kelas selama proses pembelajaran akuntansi berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan pra-tindakan dengan melakukan observasi awal pada pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan oleh guru dengan

menggunakan metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru seperti ceramah. Observasi dilaksanakan pada hari Senin, 12 Oktober 2015 di Kelas XI AK 4 SMK YPKK 2 Sleman. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menemukan persamaan hasil observasi dengan pernyataan guru bahwa permasalahan utama di kelas adalah mengenai Motivasi Belajar Akuntansi Siswa yang masih rendah dimana sebanyak 14 siswa dari 22 siswa (63,63%) dikatakan tidak aktif saat KBM berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa masih terdapat masalah yang dihadapi para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Siswa. Penggunaan metode ceramah yang sering digunakan oleh guru tidak dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini hanya berpusat pada guru. Dari penemuan masalah tersebut perlu adanya suatu tindakan penyelesaian masalah keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi kelas XI AK 4 SMK YPKK 2 Sleman. Peneliti menawarkan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada **Materi Pokok Depresiasi Aset** Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa kelas XI Akuntansi 4 setelah dilakukan tindakan berupa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Media Dart Board*. Informasi yang diperoleh dari hasil diskusi bersama guru Akuntansi dan observasi awal bahwa Motivasi Belajar Akuntansi Siswa belum tergali secara optimal, maka dibuat rencana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang akan dilakukan berbeda dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan guru di dalam kelas, sehingga siswa lebih bersemangat dan siswa banyak berperan dalam pembelajaran. Dari banyak model pembelajaran, solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas XI Akuntansi 4 adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Media Dart Board*. Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Media Dart Board*. merupakan suatu teknik dari pembelajaran aktif dengan menempatkan siswa sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran, serta kombinasi permainan *Dart Board* diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa nantinya dapat merasakan belajar akuntansi itu menyenangkan.

3. Penyusunan Rencana Tindakan

Dalam penelitian ini rancangan pembelajaran dibuat dengan menegimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament dengan *Media Dart Board*. Rancangan dibuat sebagai upaya untuk mengoptimalkan jalannya penelitian sehingga memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4. Kegiatan inti dari pembelajaran akuntansi dengan teknik TGT adalah presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim.

Motivasi Belajar Akuntansi yang diamati oleh observer adalah siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan *media dart board*, siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan *media dart board*, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan *media dart board*, siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan *media dart board*, siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan *media dart board*, siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, siswa segera

mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Berdasarkan diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru, maka disepakati bahwa penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya meliputi empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan kompetensi dasar mengidentifikasi data penyusutan dan akumulasi Aset Tetap. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2 pertemuan untuk dua siklus, dengan rincian setiap siklus yaitu 3x45 menit. Pada akhir tindakan peneliti mengkaji hasil tindakan dengan guru. Hasil refleksi proses pembelajaran pada siklus I akan dijadikan sebagai perbaikan dalam pembelajaran di siklus II.

C. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pembelajaran Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 19 Oktober 2015 pada pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah Sati Atini, S.Pd. selaku guru mata pelajaran akuntansi untuk kelas XI Akuntansi 4. Materi yang diajarkan pada siklus I yaitu mengenai Definisi Depresiasi, Faktor yang mempengaruhi Depresiasi dan Perhitungan Depresiasi dengan metode Garis Lurus dan Saldo menurun

Ganda. Adapun hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* pada siklus 1 sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi awal dengan guru mata pelajaran Akuntansi untuk menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menerapkan metode Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*. Perencanaan yang dilakukan meliputi :

- 1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.
- 2) Membuat pedoman observasi Motivasi Belajar Akuntansi sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.
- 3) Mempersiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat kejadian-kejadian selama proses pembelajaran.
- 4) Membagi siswa menjadi 4 kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.

- 5) Menyiapkan soal-soal mengenai perhitungan depresiasi aktiva tetap dengan metode garis lurus dan saldo menurun ganda.
- 6) Menyiapkan media *Dart Board*.
- 7) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 8) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti sebagai guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dibagi dalam 4 tahap yaitu presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Senin, 19 Oktober 2015.

1) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* dari peneliti.

2) Kegiatan inti

a) Presentasi

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan handout materi akuntansi Aset Tetap (Depresiasi Aset tetap dengan metode garis lurus dan saldo menurun ganda) kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit.

b) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 5-6 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dilakukan secara heterogen berdasarkan Motivasi belajar siswa dari KBM yang telah berlangsung sebelumnya. Guru membacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum

dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Motivasi Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Dalam belajar tim, kerjasama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada temannya yang belum mengerti dan belum paham. Akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya ramai dan mengajak ngobrol temannya di luar materi.

c) *Games-Tournament Media Dart Board*

Games yang diberikan yaitu *Dart Board*. Sebelum memulai *tournament* guru terlebih dahulu menyuruh perwakilan dari masing-masing tim untuk maju di tempat *tournament*, setelah semua perwakilan dari tim maju mereka disuruh untuk mengambil nomor yang telah disediakan di tempat *tournament*, nomor tersebut akan menjadi nomor urut tim mereka dalam melempar panah.

Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Dart Board* sebagai berikut :

- (1) Guru menyuruh 1 siswa perwakilan dari tim untuk maju di tempat *tournament* sebagai pemain pertama untuk melakukan *games tournament* ini.

- (2) Media *Dart Board* telah disiapkan dan di tempel di depan kelas. Media yang digunakan sebanyak 2 buah, jadi setiap Dart Board digunakan untuk 2 tim.
- (3) Guru mempersilakan perwakilan dari tim yang mendapat kesempatan pertama melempar panah untuk maju dan melemparkan panahnya ke Dart Boad (nomor 1-10) yang telah disediakan.
- (4) Setelah panah tertancap pada nomor yang tedapa di Dart Board tersebut pemain mengambil soal yang di tempel di sebelah dart board sesuai dengan nomor yang ia panah dan membacakannya.
- (5) Anggota tim yang lain harus mencatat soal yang dibacakan agar bisa menjawab karena tidak ada pengulangan bacaan soal.
- (6) Jika Pemain yang maju bisa menjawab sendiri soal tersebut dengan benar, akan mendapatkan poin sesuai dengan nomor lemparan panah dan apabila soal dari kartu tersebut dijawab oleh anggota tim maka poin akan dikurangi setengahnya, dan jika pemain menjawab dengan salah atau tidak bisa menjawab maka tidak akan mendapatkan poin.
- (7) Selanjutnya guru mempersilakan tim selanjutnya untuk mlempar panah dan mengulangnya kembali sampai semua pemain dari perwakilan kelompok menjawab soal

- (8) Setelah nomor *Dart Board* habis maka permainan akan diakhiri dan akan diakumulasi poin keseluruhan yang telah didapat dari masing-masing tim.

d) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak. Guru mengumumkan pemenang dari *games-tournamnet* siklus I ini untuk maju ke depan dan bagi tim yang belum beruntung masih bisa berkesempatan lagi dalam *games-tournament* siklus II. Namun untuk pemberian penghargaan tim akan diberikan pada akhir pelaksanaan siklus ke siklus II karena dikhawatirkan akan mempengaruhi Motivasi Belajar Akuntansi diluar dari model yang diterapkan

3) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi depresiasi asset tetap metode jumlah angka tahun, metode unit produksi dan metode jam kerja yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*. Peneliti

menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan Motivasi Belajar Akuntansi. Berikut ini disajikan data Motivasi Belajar Akuntansi Siswa dari lembar observasi:

Tabel 3. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi siklus 1

No	Indikator	Aspek yang diamati	Presentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	74,24%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim,	80,30%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%
		siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	74,24%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	83,33%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	80,30%
		siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim,	78,79%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	83,33%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,	83,33%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i>	74,24%
Persentase Motivasi Belajar Akuntansi			79,24%

Sumber: data primer yang diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 124

Berdasarkan tabel di atas, dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman diperoleh data Motivasi Belajar Akuntansi yang meliputi 74,24% siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 80,30% siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, 80,30% siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 74,24% siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, 83,33% siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, 80,30% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 78,79% siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, 83,33% siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 83,33% siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, 74,24% siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Akuntansi siklus 1 menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Akuntansi 75% sudah tercapai, yakni dengan pencapaian siklus I sebesar 79,24%.

d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pada umumnya sudah baik, meskipun terdapat beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan karena pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil penelitian Motivasi Belajar akuntansi pada siklus I menunjukkan masih ada 3 (tiga) aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang mendapat skor persentasi di bawah skor keberhasilan minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75% yang meliputi siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*. Ketiga aspek tersebut di bawah skor minimal yang ditetapkan

dikarenakan Media *Dart Board* adalah media baru yang belum pernah dilaksanakan oleh siswa dalam pembelajaran, jadi masih banyak siswa yang bingung dan belum tertarik untuk mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*. Ketiga Aspek tersebut perlu perhatian khusus agar di siklus II terjadi peningkatan skor persentase. Bentuk perhatian khusus yang perlu dilakukan adalah guru lebih banyak memberikan latihan soal pada saat belajar tim, guru lebih sering memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing siswa membaca *hand-out* materi pada saat presentasi, dan guru lebih tegas dalam menentukan waktu mengerjakan, serta mengenalkan kembali mengenai Media *Dart Board* kepada siswa sebelum pelaksanaan siklus II, karena media tersebut tergolong media baru yang belum pernah dilakukan oleh siswa, jadi merupakan sebuah kewajiban jika siswa masih merasa bingung dan belum tertarik untuk mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* yang berakibat pada 3 aspek Motivasi Belajar Akuntansi belum melebihi persentase skor keberhasilan minimal yang telah ditentukan. Dengan demikian perlu diadakannya siklus II, diharapkan ke 3 aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang belum meningkat akan mengalami peningkatan.

2. Siklus II

Pembelajaran Akuntansi dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart*

Board siklus II dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Oktober 2015 pada pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenai perhitungan Depresiasi dengan metode Jumlah Angka Tahun, Unit Produksi, dan Jumlah Jam Kerja. Adapun hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* pada siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan

Secara teknis pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I. Terutama pada aspek yang belum mencapai skor minimal yang ditentukan. Perencanaan tindakan siklus II dilakukan dengan mempersiapkan materi perhitungan Depresiasi dengan metode Jumlah Angka Tahun, Unit Produksi, dan Jumlah Jam Kerja. Perencanaan yang dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.
- 2) Membuat pedoman observasi Motivasi Belajar Akuntansi sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.

- 3) Mempersiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat kejadian-kejadian selama proses pembelajaran.
- 4) Membagi siswa menjadi 4 kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- 5) Menyiapkan soal-soal mengenai perhitungan depresiasi aktiva tetap dengan metode garis lurus dan saldo menurun ganda.
- 6) Menyiapkan media *Dart Board*.
- 7) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 8) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti sebagai guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dibagi dalam 4 tahap yaitu presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Senin, 26 Oktober 2015.

- 1) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* dari peneliti.

2) Kegiatan inti

a) Presentasi

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan *handout* materi akuntansi Aset Tetap (Perhitungan Depresiasi dengan metode Jumlah Angka Tahun, Unit Produksi, dan Jumlah Jam Kerja) kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam presentasi siklus II ini guru lebih sering memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing siswa membaca *hand-out* materi pada saat presentasi mengingat pada siklus I skor aspek siswa membaca *hand-out* materi pembelajaran pada saat presentasi masih dibawah skor minimal yang ditetapkan.

b) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim, guru menyuruh siswa untuk menempati meja timnya berdasarkan tim yang telah dibentuk pada siklus I. Setelah seluruh siswa berada dalam

timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerja sama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Motivasi Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini. Pada saat belajar tim di siklus II ini guru lebih banyak memberikan latihan soal pada saat belajar tim mengingat refleksi dari siklus I bahwa skor pada aspek siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru saat belajar tim masih dibawah skor minimal yang ditetapkan.

Dalam belajar tim, kerja sama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada temannya yang belum mengerti dan belum paham. Akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya ramai dan mengajak ngobrol temannya di luar materi.

c) *Games-Tournament Media Dart Board*

Games yang diberikan yaitu *Dart Board*. Sebelum memulai *tournament* guru terlebih dahulu menyuruh perwakilan dari masing-masing tim untuk maju di tempat *tournament*, setelah semua perwakilan dari tim maju mereka disuruh untuk mengambil nomor yang telah disediakan di tempat *tournament*,

nomor tersebut akan menjadi nomor urut tim mereka dalam melempar panah.

Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Dart Board* sebagai berikut :

- (1) Guru menyuruh 1 siswa perwakilan dari tim untuk maju di tempat *tournament* sebagai pemain pertama untuk melakukan *games tournament* ini.
- (2) Media *Dart Board* telah disiapkan dan di tempel di depan kelas. Media yang digunakan sebanyak 2 buah, jadi setiap *Dart Board* digunakan untuk 2 tim.
- (3) Guru mempersilakan perwakilan dari tim yang mendapat kesempatan pertama melempar panah untuk maju dan melemparkan panahnya ke *Dart Board* (nomor 1-10) yang telah disediakan.
- (4) Setelah panah tertancap pada nomor yang terdapat di *Dart Board* tersebut pemain mengambil soal yang di tempel di sebelah *dart board* sesuai dengan nomor yang ia panah dan membacakannya.
- (5) Anggota tim yang lain harus mencatat soal yang dibacakan agar bisa menjawab karena tidak ada pengulangan bacaan soal.
- (6) Jika Pemain yang maju bisa menjawab sendiri soal tersebut dengan benar, akan mendapatkan poin sesuai dengan nomor

lemparan panah dan apabila soal dari kartu tersebut dijawab oleh anggota tim maka poin akan dikurangi setengahnya, dan jika pemain menjawab dengan salah atau tidak bisa menjawab maka tidak akan mendapatkan poin.

- (7) Selanjutnya guru mempersilakan tim selanjutnya untuk melempar panah dan mengulangnya kembali sampai semua pemain dari perwakilan kelompok menjawab soal
- (8) Setelah nomor *Dart Board* habis maka permainan akan diakhiri dan akan diakumulasi poin keseluruhan yang telah didapat dari masing-masing tim.

Dalam tahap *game tournament* siklus II ini guru lebih tegas dalam menentukan waktu mengerjakan dikarenakan untuk memperbaiki skor dari aspek siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru pada saat *game tournament* belum mencapai skor minimal yang ditentukan pada siklus I.

d) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak. Guru mengumumkan pemenang dari *games-tournamnet* siklus II ini dan untuk pemenang dari siklus I sebelumnya untuk maju ke depan dan menerima penghargaan tim.

4) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi selanjutnya. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan oleh siswa sudah selesai dan peneliti memberikan ucapan terimakasih kepada Ibu Sati Atini selaku guru mata pelajaran akuntansi Aktiva Tetap, teman-teman observer, dan para siswa kelas XI Akuntansi 4 yang telah membantu untuk kelancaran penelitian ini. Peneliti juga meminta maaf apabila dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan masih banyak yang perlu diperbaiki, dan juga memberikan sedikit motivasi kepada siswa untuk tetap rajin belajar agar dapat mencapai cita-cita dan dapat melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Saat melakukan pengamatan, observer menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan Motivasi Belajar Akuntansi. Berikut ini disajikan data Motivasi Belajar Akuntansi Siswa dari lembar observasi:

Tabel 4. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi siklus II

No	Indikator	Aspek yang diamati	Presentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	87,87%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim,	92,42%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	87,87%
		siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	92,42%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	93,93%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	93,93%
		siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim,	90,90%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	96,96%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,	90,90%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i>	87,87%
Persentase Motivasi Belajar Akuntansi			91,51%

Sumber: data primer yang diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 148

Berdasarkan tabel di atas, dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman diperoleh data Motivasi Belajar Akuntansi yang meliputi 87,87% siswa

berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 92,42% siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, 87,87% siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 92,42% siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, 93,93% siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, 93,93% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 90,90% siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, 96,96% siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 90,90% siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, 87,87% siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 91,51%. Hal ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal.

Motivasi Belajar Akuntansi di siklus II mengalami perubahan cukup pesat karena sudah banyak siswa yang merasa nyaman, senang, tertarik dan merasa bahwa pelajaran akuntansi itu tidak sulit dari implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan. Pada pembelajaran ini para siswa merasa lebih bisa belajar akuntansi dengan mudah dan menyenangkan.

d. Refleksi

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya Motivasi Belajar Akuntansi pada siklus II sebesar 91,51% dibandingkan dengan siklus I sebesar 79,24%.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan pada siklus II mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dengan tujuan meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa meliputi tahapan presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi dapat dilihat dari Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, Siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada pelaksanaan siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang dibuat sebelumnya, dimana guru sebagai pemberi informasi dan fasilitator di dalam kelas untuk mengelola keadaan kelas dapat dijalankan dengan baik. Proses pembelajaran yang diawali dengan presentasi, belajar tim, *games-tournament*, serta penghargaan tim dapat berjalan dengan baik dibuktikan dengan persentase akhir rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi diatas 75% siklus I berhasil. Walaupun dalam persentase tiap indikator, terdapat indikator Motivasi Belajar Akuntansi yaitu siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board* yang mendapat persentase kurang dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%) diharapkan pada siklus II Indikator-indikator tersebut dapat lebih meningkat. Pengenalan Media *Dart Board* yang merupakan media baru dan belum pernah dilaksanakan oleh siswa merupakan permasalahan yang dihadapi pada siklus I, semuanya menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan maksud untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pengenalan Media *Dart Board* pada setiap siswa dapat memperbaiki Motivasi Belajar Akuntansi siswa.

Terlihat Motivasi Belajar Siswa semakin meningkat saat pembelajaran siklus II setelah bahan refleksi tersebut dilaksanakan

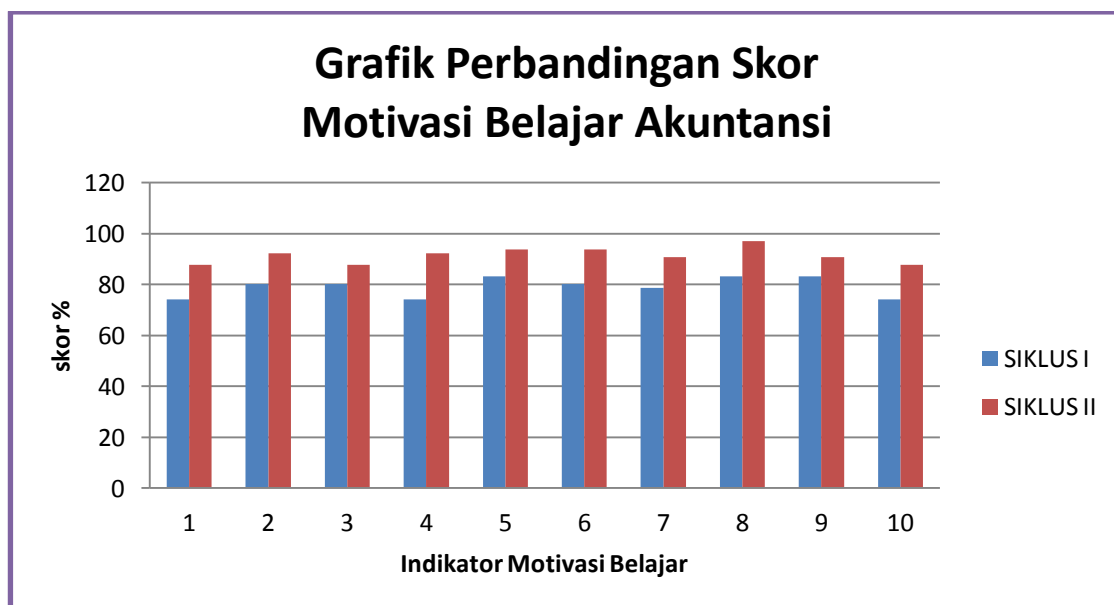
Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek Motivasi Belajar Akuntansi Siswa. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi terlihat jelas dari meningkatnya persentase Motivasi Belajar Akuntansi siklus I dan siklus II

Tabel 5. Perbandingan Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Siklus 1 dan II.

No	Indikator	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	74,24%	87,87%	13,63%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim,	80,30%	92,42%	12,12%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%	87,87%	7,57%
		siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	74,24%	92,42%	18,18%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	83,33%	93,93%	10,6%

5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	80,30%	93,93%	13,63%
		siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim,	78,79%	90,90%	12,11%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> ,	83,33%	96,96%	13,63%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,	83,33%	90,90%	7,57%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i>	74,24%	87,87%	13,63%
Persentase Motivasi Belajar Akuntansi			79,24%	91,51%	12,26%

Sumber: Data Primer yang Diolah



Gambar 2. Grafik Skor Motivasi Belajar Akuntansi siklus I dan II

Keterangan:

1. Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*,
2. Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim.
3. Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*,
4. Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.
5. Siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*.
6. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.
7. Siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim.
8. Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.
9. Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,
10. Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada table 5 dan gambar 2 tersebut terlihat perbandingan skor Motivasi Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. peningkatan persentasi tertinggi terjadi pada indikator siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim yang mencapai 15,91% dan peningkatan persentasi terendah terjadi pada indikator siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board* dan siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim yang masing-masing hanya meningkat sebesar 9,09%. Berikut penjelasan secara rinci:

1. Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 74,24% menjadi 87,87% pada siklus II, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13,63%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013) yaitu salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar (mengerjakan soal).

2. Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim.

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim menunjukkan skor sebesar 80,30% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi sebesar 92,42% hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 12,12%. Hal ini sesuai dengan komponen dalam

pembelajaran kooperatif yaitu tugas kooperatif dan komponen struktur insentif kooperatif (Wina Sanjaya, 2012: 243). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan siswa bekerja dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi siswa untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

3. Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Terjadi peningkatan pada aspek ini sebesar 7,57% dari data siklus I yaitu sebesar 80,30% dan siklus II menjadi sebesar 87,87%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2012: 250) bahwa interaksi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi. Hal ini dapat diwujudkan dengan menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama pembelajaran.

4. Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.

Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 18,18% dari skor siklus 1 sebesar 74,24% menjadi sebesar 92,42% pada siklus II. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat Wina Sanjaya (2012:249) bahwa pembelajaran kooperatif dapat menambah kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber termasuk dari membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.

5. Siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada siklus I aspek Siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board* menunjukkan skor sebesar 83,33% dan pada siklus II menunjukkan skor sebesar 93,93%, ini berarti bahwa terjadi peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 10,6%. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Wina Sanjaya (2012: 246) bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran ini dapat melatih tanggungjawab siswa dalam belajar. Dengan adanya tanggungjawab siswa dalam belajar, kemandirian siswa dalam belajar akan dapat ditingkatkan.

6. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada aspek ini terjadi peningkatan skor sebesar 13,63% dari hasil skor siklus I sebesar 80,30% dan siklus II sebesar 93,93%, dari data yang diperoleh Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*. Interaksi tatap muka siswa dengan siswa lain menjadi lebih efektif begitu pula interaksi siswa dengan guru menjadi lebih

komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar. (Wina Sanjaya, 2012: 247)

7. Siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim.

Terjadi peningkatan pada aspek Siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim sebesar 12,11% dari data siklus I sebesar 78,79% menjadi 90,90% pada siklus II.

8. Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam menyatakan ketidaksetujuan atau menyanggah pendapat orang lain. Dari sinilah siswa lebih mampu mempertahankan pendapatnya (Wina Sanjaya, 2012: 247). Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian implementasi model pembelajaran kooperatif mengenai Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board* terdapat peningkatan sebesar 13,63% dari siklus I sebesar 83,33% dan siklus II meningkat menjadi 96,96%

9. Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, dan *game-tournament*.

Dari aspek Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan

belajar tim, dan *game-tournament* diperoleh peningkatan sebesar 7,57% dari siklus I sebesar 83,33% dan siklus II meningkat menjadi 90,90%. Pembelajaran ini merangsang siswa untuk mengembangkan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna. (Wina Sanjaya, 2012: 247). Dari keyakinan siswa yang lebih tinggi dalam mengerjakan soal dapat memberikan pengaruh terhadap kemantapan siswa dalam mengutarakan pendapat ataupun dalam mengerjakan soal-soal karena pada dasarnya siswa telah mantap dengan yang diyakini sehingga tidak mudah untuk melepaskan yang mereka yakini itu.

10. Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan (Wina Sanjaya, 2012: 250). Oleh karena itu pada aspek Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board* terjadi peningkatan sebesar 13,63% dari hasil data siklus I sebesar 74,24% dan meningkat pada siklus II menjadi 87,87%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada pelajaran Akuntansi Keuangan **Materi Pokok** Depresiasi Aset Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2014/2015

dengan Motivasi Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa (2009), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap sepuluh indikator Motivasi Belajar Akuntansi, terlihat peningkatan skor pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II, sejalan dengan pernyataan Slavin (2010: 142) bahwa pembelajaran kooperatif telah menunjukkan variasi kajian yang sangat luas yang dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel nonkognitif yang penting. Pengaruh positif dari pembelajaran kooperatif pada rasa harga diri siswa, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, waktu mengerjakan tugas, kekooperatifan, dan variabel lainnya yang positif dan kuat. Hal ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayanti (2012) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Jigsaw Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013. Dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,16% pada siklus II. Penelitian ini menyebutkan bahwa dengan diterapkannya Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran berbentuk permainan atau *game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Dikuatkan pula

dengan Penelitian yang dilakukan oleh Rohyana Nur Isnaini (2013) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XII Akuntansi I SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2012/2013. Dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 14,13% dari siklus I sebesar 73,29% meningkat menjadi 87,42% pada siklus II. Dan sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Arin Pranesti (2012) dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XII Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. Yang dibuktikan dengan adanya peningkatan pada Motivasi Belajar dari siklus I sebesar 72,41% meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Oleh karena itu, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) Dengan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman antara lain :

1. Waktu yang dibutuhkan dalam mempersiapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* relatif lama, karena dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut membutuhkan perencanaan dan persiapan yang khusus.
2. Media *Dart Board* merupakan media baru yang belum pernah digunakan siswa untuk media pembelajaran, jadi perlu diadakan pengenalan terlebih dahulu sebelum diterapkannya media tersebut untuk mendapatkan hasil maksimal.
3. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data hanya dengan observasi partisipatif/atau pengamatan saja, jadi terjadi kesulitan karena yang diteliti mengenai motivasi belajar akuntansi yang muncul dari dalam diri seseorang. Untuk memudahkan maka untuk peneliti selanjutnya sebaiknya ditambahkan angket.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Depresiasi Aset Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Depresiasi Aktiva Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil karena skor total rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi lebih dari 75%. Skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 12,26% berasal dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus I 79,24% menjadi 91,51% (rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus II). Terdapat 10 aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang diukur dari 8 indikator yang dipilih. Sepuluh aspek Motivasi Belajar Akuntansi selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan yang beragam.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

- a. Guru dapat mencoba untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada kompetensi dasar yang lain yang diharapkan dapat memicu peningkatan keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan dalam belajar dan pada akhirnya siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan-kesulitan tersebut.
- b. Guru perlu untuk merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan kebutuhan siswa untuk belajar. Dengan adanya kebutuhan dalam diri siswa akan memicu tanggungjawab dan kemandirian siswa dalam belajar.
- c. Guru dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* agar tercipta kondisi belajar yang menyebabkan terjadinya interaksi di antara guru dan siswa agar tidak terjebak dengan kegiatan-kegiatan yang monoton dan mekanis.
- d. Dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif pada umumnya dan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada khususnya untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan yakin akan argumen yang diungkapkan
- e. Guru dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan

Motivasi Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Dapat mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif agar bermanfaat dalam permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.
- b. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada atau penambahan inovasi pada media *Dart Board*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arin Pranesti. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. UNY.
- Dwi siswoyo, dkk. 2011. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Forum IDWS. 2011. Sejarah *Dart Board* dan cara beramin. Diakses pada tanggal 29 mei 2015, melalui: <http://forum.idws.id/threads/sejarah-dart-game-dan-cara-bermainnya.142653/>
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Miftahul Huda. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behaviouristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih. (2009). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurharyanti. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Jigsaw Puzzle* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi I SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. UNY.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rochiati Wiriaatmaja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdiakarya.

- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Rohyana Nur Isnaeny. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Akuntansi Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap Siswa Kelas XI Akuntansi I SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. UNY.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sardiman AM. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- _____. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Aqib. (2011). *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung : Yrama Widya.

L A M P I R A N

LAMPIRAN I (SIKLUS I)

- 1. Silabus**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Handout materi Akuntansi Aset Tetap**
- 4. Daftar Nama Tim**
- 5. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 6. Soal Media *Dart Board***
- 7. Lembar Observasi Motivasi Belajar Akuntansi**
- 8. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Akuntansi**
- 9. Catatan Lapangan**
- 10. Media *Dart Board***

SMK YPKK 2 SLEMAN
BIDANG STUDI KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM STUDI KEAHLIAN: KEUANGAN DAN TATA NIAGA
KOMPETENSI KEAHLIAN: AKUNTANSI DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI: A

Jalan Pemuda, Wadas, Tridadi, Sleman, Kode Pos 55511, Telephon (0274) 868394

SILABUS

Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Mengelola Kartu Aset Tetap
Kelas/semester : XI/Gasal

Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Aset Tetap
Kode Sk : 119 KK 08
Alokasi Waktu : 60 jam @45 menit

Kompetensi Dasar/ Subkompetensi 1	Indikator 2	Penilaian	Materi Pokok 4	Pengalaman Belajar 6	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PD	
1. mendeskripsikan pengelolaan kartu aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan kartu aktiva tetap Menyediakan data transaksi aktiva tetap 	1. Tes lisan 2. Tes tulis 3. Tes praktek	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur pengelolaan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan prosedur pengelolaan aktiva tetap 	2	2		<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang (Hendri Soemantri) Akuntansi suatu pengantar (Soemarso SR)
2. Mengidentifikasi data mutasi aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi saldo awal aktiva tetap Mengidentifikasi bukti penambahan aktiva tetap Mengidentifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap Memverifikasi bukti penambahan aktiva tetap Memverifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap 	Tes lisan Tes tulis Tes praktek	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenali dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	2	2		<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang (Hendri Soemantri) Akuntansi suatu pengantar (Soemarso SR)

SMK YPKK 2 SLEMAN
BIDANG STUDI KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM STUDI KEAHLIAN: KEUANAGAN DAN TATA NIAGA
KOMPETENSI KEAHLIAN: AKUNTANSI DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI: A

Jalan Pemuda, Wadas, Tridadi, Sleman, Kode Pos 55511, Telephon (0274) 868394

SILABUS

Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Mengelola Kartu Aset Tetap
Kelas/semester : XI/Gasal

Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kode Sk : 119 KK 08
Alokasi Waktu : 60 jam @4 5 menit

Kompetensi Dasar/ Subkompetensi 1	Indikator 2	Penilaian	Materi Pokok 4	Pengalaman Belajar 6	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
3. Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap Memverifikasi biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan Tes tulis Tes praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap Metode penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenali dokumen pe-nyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap Menjelaskan metode penyusutan aktiva tetap 	2		2	<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang (Hendri Soemantri) Akuntansi suatu pengantar (Soemarso SR)
4. Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> Membukukan jumlah penambahan dan penghentian aktiva tetap untuk setiap transaksi 		<ul style="list-style-type: none"> Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenali dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap Menguraikan prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	2		2	<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang (Hendri Soemantri) Akuntansi suatu pengantar (Soemarso SR)

SMK YPKK 2 SLEMAN
BIDANG STUDI KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM STUDI KEAHLIAN: KEUANAGAN DAN TATA NIAGA
KOMPETENSI KEAHLIAN: AKUNTANSI DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI: A

Jalan Pemuda, Wadas, Tridadi, Sleman, Kode Pos 55511, Telephon (0274) 868394

SILABUS

Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Mengelola Kartu Aset Tetap
Kelas/semester : XI/Gasal

Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kode Sk : 119 KK 08
Alokasi Waktu : 60 jam @4 5 menit

Kompetensi Dasar/ Subkompetensi 1	Indikator 2	Penilaian	Materi Pokok 4	Pengalaman Belajar 6	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
5. Membukukan penyusutan dan akumulasi penyusutan ke kartu aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> Membukukan jumlah penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 		<ul style="list-style-type: none"> Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap Prosedur penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenali dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap Menguraikan prosedur penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	2	2		<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang (Hendri Soemantri) Akuntansi suatu pengantar (Soemarso SR)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Kelas/Semester : XI/Gasal

Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Aset Tetap

Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi Depresiasi dan Akumulasi Aset Tetap

Pertemuan : 1

KKM : 75

Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

1. Indikator:

- 1.1 Mengidentifikasi jumlah biaya Depresiasi dan jumlah Akumulasi Depresiasi Aset Tetap
- 1.2 memverifikasi jumlah Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kompetensi ini diharapkan peserta didik kompeten dalam:

- a. Mengidentifikasi jumlah Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap
- b. Memverifikasi jumlah biaya Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap

3. Materi Pembelajaran

a. Definisi Depresiasi Aset Tetap

Depresiasi adalah alokasi biaya perolehan aset tetap kepada periode-periode akuntansi dalam masa penggunaannya.

b. Faktor yang mempengaruhi Depresiasi

- 1) Harga perolehan aktiva tetap (*historical cost*)
- 2) Nilai Residu/Nilai sisa (*residual value*)
- 3) Umur ekonomis/masa manfaat (*expected useful life*)
- 4) Metode penyusutan yang digunakan (*Depreciation Methode*)

c. Macam-macam Metode Depresiasi Aset Tetap

- 1) Metode Garis Lurus
- 2) Metode Saldo Menurun Ganda
- 3) Metode Jumlah Angka Tahun
- 4) Metode Unit Produksi
- 5) Metode Jam Kerja

d. Metode Garis Lurus (*Straight Line Methode*)

Pada metode ini besarnya penyusutan setiap tahun jumlahnya sama.

e. Metode Saldo Menurun Ganda (*Double Declining Balance Methode*)

Pada metode ini besarnya tarif penyusutan adalah dihiung atas dasar dua kali tarif penyusutan garis lurus.

4. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dengan Media *Dart Board*.

5. Media dan Alat Pembelajaran

a. Media

- Lembar Observasi Motivasi Belajar
- Catatan Lapangan
- Lembar Latihan Soal
- Materi Akuntansi Aset Tetap

b. Alat

Spidol, Kamera Digital, dan Media *Dart Board*

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam b. Salah seorang siswa memimpin berdoa. c. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran d. Guru mengecek kebersihan kelas dan kerapian peserta didik dan mengkondisikan diri siap belajar. e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. g. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya 	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi Depresiasi Aset Tetap 2) Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang definisi, Faktor yang mempengaruhi, Macam-macam Metode Depresiasi Aset Tetap, Metode Garis Lurus (<i>Straight Line Methode</i>), Metode Saldo 	15 menit

	<p>Menurun Ganda (<i>Double Declining Balance Methode</i>)</p> <p>3) Guru menjelaskan dengan presentasi dan mendemonstrasikan di papan tulis langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menghitung besarnya penyusutan dengan Metode Garis Lurus (<i>Straight Line Methode</i>), Metode Saldo Menurun Ganda (<i>Double Declining Balance Methode</i>)</p> <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dibagi dalm kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdapat 5-6 orang. 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. 3) Peserta didik secara kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompoknya mengerjakan dan mengetahui jawabannya. 4) Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjasama mereka. 5) Kelompok yang lain memberikan tanggapan 6) Guru melanjutkan dengan melakukan <i>Games Tournament</i> dengan Media <i>Dart Board</i> 7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	<p>90 menit</p> <p>10 menit</p>
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik b. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Dart Board</i>. c. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan 	<p>10 menit</p>

	menghimbau peserta didik untuk belajar di rumah. d. Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan doa dan guru mengucapkan salam	
--	--	--

7. Penilaian

a. Kisi-kisi Observasi Motivasi Belajar Akuntansi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Butir
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.	1
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan	2
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.	3
		Siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran.	4
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.	5
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.	6
		Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.	7
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya	8
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.	9
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.	10

- b. Pedoman Penyelesaian Motivasi Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board*:

- 1) Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru sampai selesai (100%)
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal namun tidak selesai
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

- 2) Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan

Skor 3	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa mencari pemecahannya dengan berdiskusi dengan siswa lain sampai jawaban dari masalah diperoleh.
Skor 2	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa bertanya kepada siswa lain dan melanjutkan mengerjakan sendiri.
Skor 1	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa tidak berusaha mencari pemecahannya dan memilih berhenti mengerjakan.

- 3) Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.

Skor 3	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas.
Skor 2	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, tanpa diperintah guru.
Skor 1	:	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, setelah diperintah guru.

- 4) Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran.

Skor 3	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi dengan kesadaran sendiri.
Skor 2	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi setelah diperintah guru.
Skor 1	:	Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi sama sekali.

- 5) Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru saat tahap individu secara mandiri, tidak menyontek, dan tidak terpengaruh jawaban dari orang lain.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru saat tahap individu secara mandiri, namun mencocokkan jawaban dengan siswa lain.
Skor 1	:	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal secara mandiri dan memilih menyontek dari siswa lain.

- 6) Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.

Skor 3	:	Siswa bersemangat dan segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 2	:	Siswa bersemangat namun tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 1	:	Siswa tidak bersemangat dan tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.

- 7) Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.

Skor 3	:	Siswa antusias saat berdiskusi dan aktif dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 2	:	Siswa antusias saat berdiskusi namun tidak antusias dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 1	:	Siswa tidak antusias baik dalam diskusi maupun presentasi.

- 8) Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya

Skor 3	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan yang benar dan hasil pekerjaannya dengan jelas
Skor 2	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya, namun tidak sepenuhnya benar.
Skor 1	:	Siswa tidak dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya.

- 9) Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.

Skor 3	:	Siswa berani mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain dan dapat menyampaikan alasan yang tepat.
Skor 2	:	Siswa mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain namun tidak menyampaikan alasan.
Skor 1	:	Siswa tidak menyampaikan pendapat saat diskusi dan ragu saat memberikan tugas yang diberikan guru.

- 10) Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru dengan kesadaran sendiri.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal jika sudah diminta guru
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan guru.

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Membuat kategori penyekoran untuk Motivasi Belajar Akuntansi.
- Menghitung dan menjumlahkan skor Motivasi Belajar pada tiap siswa.
- Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Motivasi Belajar Akuntansi yang diamati.
- Menghitung skor Motivasi Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010: 144)

- e. Menghitung persentase skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Motivasi Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa,

Sati Atini S.Pd

NIP. 19700626 200604 2 007

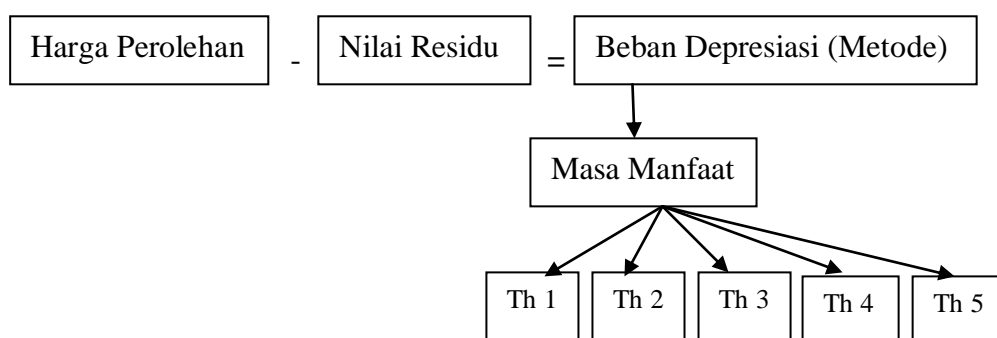
Pipin Marfia Susanti

NIM. 12803244051

HANDOUT MATERI AKUNTANSI ASET TETAP KELAS XI AK 4
Mengidentifikasi penyusutan Aset Tetap dan Akumulasi Penyusutan Aset
Tetap
SMK YPKK 2 SLEMAN

A. Penyusutan/Depresiasi

Depresiasi adalah alokasi biaya perolehan aset tetap kepada periode-periode akuntansi dalam masa penggunaannya.



Ket:

1. Harga perolehan adalah semua kas atau setara kas yang dikeluarkan untuk memperoleh aset tetap (dalam keadaan normal) sampai dengan aset tetap tersebut siap digunakan.
2. Nilai residu atau nilai sisa adalah jumlah netto yang ingin diperoleh saat masa manfaat habis.
3. Masa manfaat adalah estimasi jangka waktu suatu aset tetap dapat digunakan dan memberikan keuntungan.

Oleh karena aset tetap memberikan manfaat ekonomi, lebih dari satu periode akuntansi atau siklus operasional normal, maka biaya perolehan aset tetap tersebut dibebankan sebagai beban sepanjang masa manfaat ekonomi aset tetap tersebut, kecuali Tanah. Hal ini sesuai dengan prinsip penandingan antara pendapatan dan beban (Matching Principle).

Nilai Asett tetap akan menurun setiap saat sampai taksiran jangka waktu tertentu, sehingga saat jangka waktu yang diperkirakan, aktiva tetap tersebut sudah tidak bisa memberikan manfaat lagi bagi perusahaan. Alokasi harga perolehan aktiva tetap pada periode masa penggunaan tersebut akan dicatat

dalam rekening “Beban Depresiasi” di sebelah debit, dan rekening “Akumulasi Depresiasi” di sebelah kredit.

Terdapat tiga istilah penyusutan yaitu:

1. Depresiasi, untuk penyusutan asset tetap berwujud (*Tangible Fixed Assets*)
2. Amortisasi, untuk penyusutan asset tetap tidak berwujud (*Intangible Fixed Assets*)
3. Deplesi, untuk penyusutan asset sumber daya natural (*natural resources*)

Faktor-faktor yang menentukan besarnya penyusutan:

1. Harga perolehan aktiva tetap (*historical cost*)
2. Nilai Residu/Nilai sisa (*residual value*)
3. Umur ekonomis/masa manfaat (*expected useful life*)
4. Metode penyusutan yang digunakan (*Depreciation Methode*)

Masa manfaat dari suatu asset tetap berwujud ditentukan oleh dua faktor utama yang mana yang lebih pendek yaitu:

1. Factor Fisik (rusak, berkarat, dan factor-faktor lain yang menyebabkan asset tersebut sulit digunakan secara fisik), dan
2. Faktor ekonomis (usang, kuno, tidak sesuai dengan kebutuhan, perkembangan jaman, boros dan factor-faktor lain yang menyebabkan asset tersebut sangat boros jika tetap digunakan atau produk yang dihasilkan tidak dapat memenuhi kebutuhan pasar, baik dalam hal kualitas maupun kuantitas)

Dalam praktek, banyak perusahaan menggunakan pedoman bahwa semua aktiva yang ditempatkan atau dikeluarkan dari pemakaian selama pertengahan pertama dari suatu bulan diperlakukan seolah-olah kejadian tersebut terjadi pada hari pertama bulan bersangkutan. Yaitu perusahaan menghitung penyusutan atas aktiva ini untuk sebulan penuh (pembelian tanggal 1-15, dihitung satu bulan penuh). Begitu juga perolehan atau penjualan aktiva tetap selama pertengahan kedua dari suatu bulan diperlakukan seolah-olah kejadian tersebut terjadi pada hari pertama bulan berikutnya (> tanggal 15 dihitung 0 bulan). (Warren Reeve Fees: 510)

Pemilihan metode yang digunakan oleh perusahaan harus mencerminkan ekspektasi pola konsumsi manfaat ekonomis masa depan dari asset oleh entitas. Metode penyusutan yang digunakan harus direview minimum setiap akhir tahun buku.

Tabel dan tarif penyusutan harta Berwujud

Kelompok Harta	Masa Manfaat	Tarif Penyusutan	
		Garis Lurus	Saldo Menurun Ganda
1. Bukan Bangunan			
1.1 Kelompok 1	4 tahun	25 %	50 %
1.2 Kelompok 2	8 tahun	12,5 %	25 %
1.3 Kelompok 3	16 tahun	6,25 %	12,5 %
1.4 Kelompok 4	20 tahun	5 %	10 %
2. Bangunan			
2.1 Bangunan Permanen	20 tahun	5 %	10 %
2.2 Bangunan Non Permanen	10 tahun	10 %	20 %

B. Macam-macam metode Depresiasi Aset Tetap:

1. Metode Garis Lurus (*Straight Line Methode*)

Pada metode ini besarnya penyusutan setiap tahun jumlahnya sama. Rumusnya adalah:

$$\text{Beban Penyusutan per tahun} = \frac{\text{harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

Contoh 1:

Pada tanggal 2 januari 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000 dengan taksiran umur ekonomis selama 5 tahun. Dan taksiran nilai residu sebesar Rp.2.500.000, dari data tersebut diminta:

- Besarnya beban penyusutan per tahun
- Jurnal untuk mencatat besarnya penyusutan per 31 Desember 2008
- Tabel penyusutan selama umur ekonomis

Jawab:

a. Penyusutan per tahun:

$$\text{Beban Penyusutan per tahun} = \frac{\text{harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

$$\begin{aligned}\text{Beban Penyusutan per tahun} &= \frac{\text{Rp. 15.000.000} - \text{Rp. 2.500.000}}{5} \\ &= \text{Rp. 2.500.000}\end{aligned}$$

ATAU:

$$\text{Tarif Penyusutan} = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

$$\begin{aligned}\text{Beban penyusutan} &= 20\% \times (\text{Rp. 15.000.000} - \text{Rp. 2.500.000}) \\ &= \text{Rp. 2.500.000}\end{aligned}$$

b. Jurnal

2007	31	Beban Penyusutan Mesin	Rp.2.5.00.000	-
Des		Akm. Peny. Mesin	-	Rp.2.500.000

c. Tabel Penyusutan Metode Garis Lurus

Tahun	Harga Perolehan (Rp)	Beban Penyusutan (Rp)	Akm.Penyusutan (Rp)	Nilai Buku (Rp)
1	15000000	2500000	2500000	12500000
2	15000000	2500000	5000000	10000000
3	15000000	2500000	7500000	7500000
4	15000000	2500000	10000000	5000000
5	15000000	2500000	12500000	2500000

Contoh 2

Pada tanggal 4 April 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000. taksiran umur ekonomis selama 5 tahun dengan nilai residu Rp.2.500.000, berdasarkan data diatas diminta:

- Besarnya beban penyusutan per tahun
- Besarnya beban penyusutan tahun 2008
- Tabel penyusutan selama umur ekonomis

Jawab:

a. Penyusutan per tahun:

$$\text{Beban Penyusutan} = \frac{\text{harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

$$\begin{aligned}\text{Beban Penyusutan} &= \frac{\text{Rp. 15.000.000} - \text{Rp. 2.500.000}}{5} \\ &= \text{Rp. 2.500.000}\end{aligned}$$

b. Beban penyusutan tahun 2008

$$\begin{aligned}\text{Beban Penyusutan 2008} &= 4 \text{ April 2008} - 31 \text{ Desember 2008} = 9 \text{ Bulan} \\ &= \text{Rp. 2.500.000} \times 9/12 = \text{Rp. 1.875.000}\end{aligned}$$

c. Table penyusutan Metode Garis Lurus

Periode	Harga Perolehan (Rp)	Beban Penyusutan (Rp)	Akm. Penyusutan (Rp)	Nilai Buku (Rp)
31 Des 08	15,000,000	1,875,000	1,875,000	13,125,000
31 Des 09	15,000,000	2,500,000	4,375,000	10,625,000
31 Des 10	15,000,000	2,500,000	6,875,000	8,125,000
31 Des 11	15,000,000	2,500,000	9,375,000	5,625,000
31 Des 12	15,000,000	2,500,000	11,875,000	3,125,000
31 April 13	15,000,000	625,000	12,500,000	2,500,000

2. Metode Saldo Menurun Ganda (*Double Declining Balance Methode*)

Pada metode ini besarnya tarif penyusutan adalah dihiung atas dasar dua kali tarif penyusutan garis lurus.

Rumus metode garis lurus:

$$\text{Tarif penyusutan garis lurus} = 100\% / \text{UE}$$

$$\text{Tarif penyusutan saldo menurun ganda} = 2 \times \text{tarif garis lurus}$$

$$\text{Beban penyusutan metode saldo menurun ganda} = \text{tarif} \times (\text{NB})$$

Keterangan:

$$\text{NB} = \text{Nilai Buku} = \text{Harga Perolehan} - \text{Akumulasi Penyusutan}$$

Contoh 1:

Pada tanggal 2 Januari 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000 dengan taksiran umur ekonomis selama 5 tahun. Taksiran nilai residu sebesar Rp.2.500.000, dari data tersebut diminta:

- Besarnya beban penyusutan tahun 2008
- Tabel penyusutan selama umur ekonomis

Jawab:

- Tarif Penyusutan Garis Lurus:

$$\text{Tarif Penyusutan} = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

$$\text{Tarif Penyusutan Saldo Menurun Ganda} = 2 \times 20\% = 40\%$$

$$\text{Beban penyusutan tahun I} = T \times (HP - 0)$$

$$\text{Beban penyusutan tahun II} = T \times (HP - \text{Akm. th 1})$$

$$\begin{aligned} \text{Beban penyusutan tahun 2008} &= 40\% (\text{Rp.15.000.000} - 0) \\ &= \text{Rp.6.000.000} \end{aligned}$$

- Tabel Penyusutan Metode Saldo Menurun Ganda

Tahun	Harga Perolehan (Rp)	Tarif (%)	Beban Penyusutan (Rp)	Akumulasi Penyusutan (Rp)	Nilai buku (Rp)
1	15.000.000	40	6.000.000	6.000.000	9.000.000
2	15.000.000	40	3.600.000	9.600.000	5.400.000
3	15.000.000	40	2.160.000	11.760.000	3.240.000
4	15.000.000	40	1.296.000	13.056.000	1.944.000
5	15.000.000	40	777.600	13.833.600	1.166.400

DAFTAR NAMA TIM KELAS XI AK 4**TIM 1**

1. Fatona Megantantri
2. Arinka Fara Yunita
3. Melani Nb Ayu A
4. Yuliarni
5. Novita Oktavianingsih

TIM 3

1. Erni Hari Yanti
2. Linda Oktaviana D
3. Nindya Alifta
4. Septiawati
5. Siti Aisah
6. Vina Indriyani

TIM 2

1. Diah Evana Marisi
2. Kristiana Riswanti. R
3. Lis Afanti
4. Resti Wulandari
5. Shania Eviana

TIM 4

1. Febria Nanda Edliana
2. Laili Nur Afifah
3. Mujiyanti
4. Prasasti Damayanti
5. Septi Oktaviani
6. Sinta Indah Septiana

SOAL DISKUSI DEPRESIASI ASET TETAP**KELAS XI AK.4 SMK YPKK 2 SLEMAN****SUKLUS I**

1. Pada tanggal 2 Januari 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000 dengan taksiran umur ekonomis selama 5 tahun. Dan taksiran nilai residu sebesar Rp.2.500.000, jika Perusahaan Menggunakan Metode Garis Lurus hitunglah:
 - a. Besarnya beban penyusutan per tahun
 - b. Jurnal untuk mencatat besarnya penyusutan per 31 Desember 2008
 - c. Tabel penyusutan selama umur ekonomis
2. Pada tanggal 4 April 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000. taksiran umur ekonomis selama 5 tahun dengan nilai residu Rp.2.500.000, jika Perusahaan Menggunakan Metode Garis Lurus hitunglah:
 - a. Besarnya beban penyusutan per tahun
 - b. Besarnya beban penyusutan tahun 2008
 - c. Tabel penyusutan selama umur ekonomis
3. Pada tanggal 2 Januari 2008 dibeli sebuah mesin seharga Rp.15.000.000 dengan taksiran umur ekonomis selama 5 tahun. Taksiran nilai residu sebesar Rp.2.500.000, (perusahaan menggunakan metode saldo menurun ganda) dari data tersebut diminta:
 - a. Besarnya beban penyusutan tahun 2008
 - b. Tabel penyusutan selama umur ekonomis

KUNCI JAWABAN SOAL DISKUSI DEPRESIASI ASET TETAP

KELAS XI AK.4 SMK YPKK 2 SLEMAN

SIKLUS I

1. Jawab:

a. Penyusutan per tahun:

$$\text{Beban Penyusutan per tahun} = \frac{\text{harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

$$\text{Beban Penyusutan per tahun} = \frac{\text{Rp. 15.000.000} - \text{Rp. 2.500.000}}{5}$$

$$= \text{Rp.2.500.000}$$

ATAU:

$$\text{Tarif Penyusutan} = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

$$\text{Beban penyusutan} = 20\% \times (\text{Rp.15.000.000} - \text{Rp.2.500.000})$$

$$= \text{Rp.2.500.000}$$

b. Jurnal

2007	31	Beban Penyusutan Mesin	Rp.2.500.000	-
Des		Akm. Peny. Mesin	-	Rp.2.500.000

c. Tabel Penyusutan Metode Garis Lurus

Tahun	Harga Perolehan (Rp)	Beban Penyusutan (Rp)	Akm.Penyusutan (Rp)	Nilai Buku (Rp)
1	15000000	2500000	2500000	12500000
2	15000000	2500000	5000000	10000000
3	15000000	2500000	7500000	7500000
4	15000000	2500000	10000000	5000000
5	15000000	2500000	12500000	2500000

2. Jawab:

a. Penyusutan per tahun:

$$\text{Beban Penyusutan} = \frac{\text{harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

$$\text{Beban Penyusutan} = \frac{\text{Rp. 15.000.000} - \text{Rp. 2.500.000}}{5}$$

$$= \text{Rp.2.500.000}$$

b. Beban penyusutan tahun 2008

$$\text{Beban Penyusutan 2008} = 4 \text{ April 2008} - 31 \text{ Desember 2008} = 9 \text{ Bulan}$$

$$= \text{Rp.2.500.000} \times 9/12 = \text{Rp.1.875.000}$$

c. Tabel penyusutan Metode Garis Lurus

Periode	Harga Perolehan (Rp)	Beban Penyusutan (Rp)	Akm. Penyusutan (Rp)	Nilai Buku (Rp)
31 Des 08	15,000,000	1,875,000	1,875,000	13,125,000
31 Des 09	15,000,000	2,500,000	4,375,000	10,625,000
31 Des 10	15,000,000	2,500,000	6,875,000	8,125,000
31 Des 11	15,000,000	2,500,000	9,375,000	5,625,000
31 Des 12	15,000,000	2,500,000	11,875,000	3,125,000
31 April 13	15,000,000	625,000	12,500,000	2,500,000

3. Jawab:

a. Tarif Penyusutan Garis Lurus:

$$\text{Tarif Penyusutan} = \frac{100\%}{5} = 20\%$$

$$\text{Tarif Penyusutan Saldo Menurun Ganda} = 2 \times 20\% = 40\%$$

$$\text{Beban penyusutan tahun I} = T \times (HP - 0)$$

$$\text{Beban penyusutan tahun II} = T \times (HP - \text{Akm. th 1})$$

$$\text{Beban penyusutan tahun 2008} = 40\% (\text{Rp.15.000.000} - 0)$$

$$= \text{Rp.6.000.000}$$

b. Tabel Penyusutan Metode Saldo Menurun Ganda

Tahun	Harga Perolehan (Rp)	Tarif (%)	Beban Penyusutan (Rp)	Akumulasi Penyusutan (Rp)	Nilai buku (Rp)
1	15.000.000	40	6.000.000	6.000.000	9.000.000
2	15.000.000	40	3.600.000	9.600.000	5.400.000
3	15.000.000	40	2.160.000	11.760.000	3.240.000
4	15.000.000	40	1.296.000	13.056.000	1.944.000
5	15.000.000	40	777.600	13.833.600	1.166.400

SOAL MEDIA “DART BOARD” SIKLUS I

No	Soal	
1	<p>Harga perolehan sebuah mesin Rp.25.000.000 dengan nilai residu Rp.2.000.000 dan umur ekonomis 8 tahun. Bila penyusutan menggunakan garis lurus maka hitunglah beban penyusutan pertahun.</p>	<p>Harga perolehan sebuah peralatan Rp.45.000.000, nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.500.000 dengan umur ekonomis 10 tahun. Bila penyusutan menggunakan garis lurus maka hitunglah beban penyusutan pertahun.</p>
2	<p>Sebuah mesin dibeli dengan harga Rp.87.000.000 dengan nilai residu Rp.2.000.000 dan umur ekonomis 10 tahun. Penyusutan menggunakan garis lurus buatlah jurnal untuk beban penyusutan mesin tersebut.</p>	<p>Sebuah peralatan dibeli dengan harga Rp.100.000.000 dengan nilai residu Rp.12.000.000 dan umur ekonomis 8 tahun. Penyusutan menggunakan garis lurus buatlah jurnal untuk beban penyusutan mesin tersebut.</p>
3	<p>Pada tahun 2008 PT Anugrah membeli peralatan seharga Rp.3.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.200.000, bila penyusutan menggunakan metode garis lurus buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun ke 5.</p>	<p>Pada tahun 2010 PT Maju membeli sebuah mesin seharga Rp.4.200.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.150.000, bila penyusutan menggunakan metode garis lurus buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun ke 6.</p>
4	<p>Pada tanggal 20 Januari 2007 PT Permata membeli peralatan seharga Rp.85.000.000 dengan umur ekonomis 10 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.4.000.000 jika penyusutan menggunakan garis lurus hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>	<p>Pada tanggal 10 Maret 2007 PT Permata membeli peralatan seharga Rp.70.000.000 dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.500.000 jika penyusutan menggunakan garis lurus hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>
5	<p>Pada tanggal 3 maret 2008 PT XYZ membeli peralatan seharga Rp.5.000.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir Rp.800.000. jika penyusutan menggunakan garis lurus hitunglah beban penyusutan tiap tahun.</p>	<p>Pada tanggal 16 Juni 2010 PT ABC membeli sebuah mesin seharga Rp.6.500.000 dengan umur ekonomis 7 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.900.000. jika penyusutan menggunakan garis lurus hitunglah beban penyusutan tiap tahun.</p>
6	<p>Harga perolehan sebuah mesin Rp.20.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000. hitung beban penyusutan tahun pertama jika perusahaan menggunakan metode saldo menurun ganda.</p>	<p>Harga perolehan sebuah peralatan Rp.30.000.000 dengan umur ekonomis 7 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000. hitung beban penyusutan tahun pertama jika perusahaan menggunakan metode saldo menurun ganda.</p>

No	Soal	
7	Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.90.000.000, dengan umur ekonomis 9 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.18.000.000. jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda hitunglah beban penyusutan sampai tahun ketiga.	Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.87.000.000, dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.7.000.000. jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda hitunglah beban penyusutan sampai tahun keempat.
8	Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.65.000.000, dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000. jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda hitunglah beban penyusutan tahun ketiga dan buatlah jurnalnya.	Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.78.000.000, dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.12.000.000. jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda hitunglah beban penyusutan tahun keempat dan buatlah jurnalnya.
9	Pada tahun 2009 PT AYU membeli mesin seharga Rp.40.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000, jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun kelima.	Pada tahun 2010 PT DIRA membeli mesin seharga Rp.55.000.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.1.000.000, jika penyusutan menggunakan saldo menurun ganda buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun kelima.
10	Pada tanggal 7 Maret 2011 PT Garuda membeli mesin dengan harga Rp.50.000.000 dengan umur ekonomis 10 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000, jika perusahaan menggunakan saldo menurun ganda untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.	Pada tanggal 18 April 2000 PT ASIA membeli Peralatan dengan harga Rp.48.000.000 dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000, jika perusahaan menggunakan saldo menurun ganda untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.

Lembar Observasi Motivasi Belajar Akuntansi

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati :

No	Indikator	Aspek yang diamati
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.
		Siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran.
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.
		Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.

Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Akuntansi Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator Motivasi Belajar Akuntansi										Jumlah	skor Individu
		A	B	C		D	E		F	G	H		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Arinka Fara Yunita	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	24	80.00
2	Diah Evana Marisi	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	23	76.67
3	Erni Hari Yanti	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	24	80.00
4	Fatona Megantantri	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	23	76.67
5	Febria Nanda E	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	23	76.67
6	Kristiana Riswanti	2	2	3	1	3	2	2	3	3	3	24	80.00
7	Laili Nur Afifah	3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	23	76.67
8	Linda Oktaviana D	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	23	76.67
9	Lis Afanti	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	23	76.67
10	Melani Nb Ayu A	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25	83.33
11	Mujiyanti	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	25	83.33
12	Nindya Alifta	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	23	76.67
13	Novita O	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	24	80.00
14	Prasasti Damayanti	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	25	83.33
15	Resti Wulandari	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	24	80.00
16	Septi Oktaviani	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	25	83.33
17	Septiawati	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	23	76.67
18	Shania Eviana	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	24	80.00
19	Sinta Indah S	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	25	83.33
20	Siti Aisah	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	24	80.00
21	Vina Indriyani	2	2	3	2	3	3	2	2	1	3	23	76.67
22	Yuliarni	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	23	76.67
JUMLAH		49	53	53	49	55	53	52	55	55	49	523	1743.33
% Motivasi Tiap Aspek		74.24	80.30	80.30	74.24	83.33	80.30	78.79	83.33	83.33	74.24	792.42	
% Motivasi Indikator		74.24	80.30	77.27		83.33	79.55		83.33	83.33	74.24		

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Hari/Tanggal : Senin, 19 Oktober 2015

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 2-4

Materi Pokok : Akuntansi Aset Tetap

Jumlah siswa : 22 siswa

Catatan :

Pembelajaran akuntansi dimulai pada pukul 07.45 setelah upacara hari senin selesai. 10 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menemui Ibu Sati Atini selaku guru mata pelajaran akuntansi SMK YPKK 2 Sleman di ruang wakil kepala sekolah untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya serta menyerahkan media *Dart Board* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan *Dart Board* dari peneliti. Guru (Ibu Sati Atini) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa dan memperkenalkan peneliti bahwa akan melakukan penelitian di kelas XI AK 4 ini dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Aktiva Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016” dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan model tersebut tersebut. Selanjutnya guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board*, yang intinya pembelajaran ini akan berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membuat bosan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi, dimana guru terlebih dahulu membagikan handout materi akuntansi aktiva tetap kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran, siswa yakin dalam menyampaikan pendapat. Tahap selanjutnya yaitu belajar tim, siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 5-6 siswa setiap tim berdasarkan

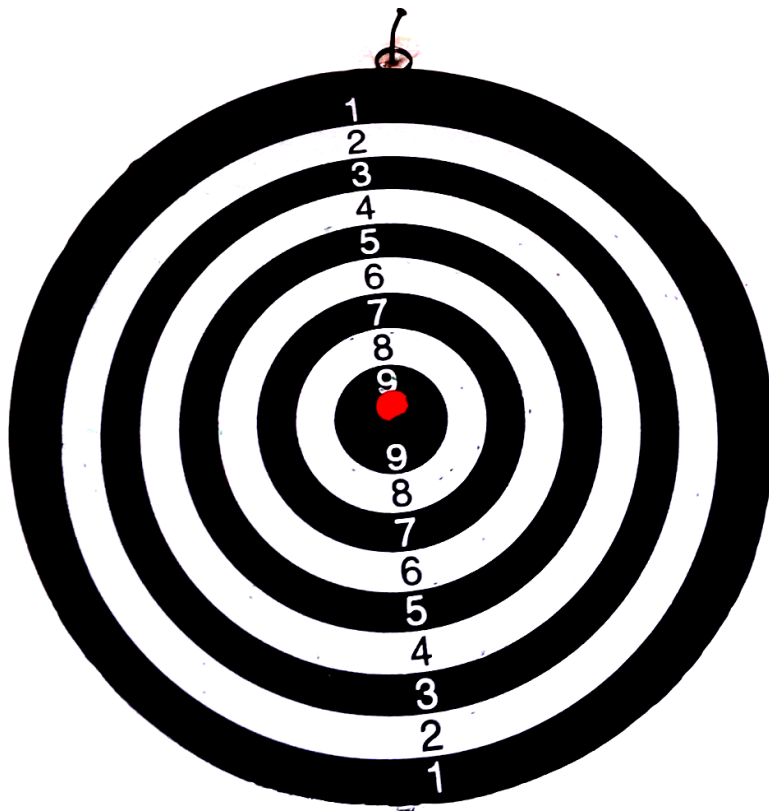
motivasi belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya. Dalam tahap ini siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru, siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan, siswa antusias dalam sesi diskusi. Setelah 30 menit berjalan kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board*. Dalam tahap ini siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan dari siswa lain, siswa bersemangat mengikuti metode yang diterapkan guru, siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru. Setelah permainan selesai observer melakukan penilaian dan memberikan penghargaan terhadap tim terbaik yang paling banyak mendapatkan point Pemenang permainan di siklus I ini jatuh pada Tim 1.

Selanjutnya, guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi Akuntansi Aset Tetap (depresiasi dengan metode Jumlah Angka tahun, Unit Produksi, dan Jam Kerja yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 10.00.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala dalam proses KBM. Kendala tersebut diantaranya para siswa masih bingung dan belum tertarik dalam mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* yang tergolong media baru yang belum pernah dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada ketiga aspek motivasi belajar akuntansi yang mendapat persentase sama dari persentase skor keberhasilan minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

“MEDIA DART BOARD”

By : Pipin Marfia Susanti



Gambar 1. Papan Panah “Dart Board”



Gambar 2. Panah “Dart Board”

LAMPIRAN II (SIKLUS II)

- 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 2. Handout Materi Akuntansi Aset Tetap**
- 3. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 4. Soal Media *Dart Board***
- 5. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Akuntansi**
- 6. Catatan Lapangan**
- 7. Dokumentasi**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman
 Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan
 Kelas/Semester : XI/Gasal
 Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Aset Tetap
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi Depresiasi dan Akumulasi Aset Tetap
 Pertemuan : 1
 KKM : 75
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

1. Indikator:

- 1.1 Mengidentifikasi jumlah biaya Depresiasi dan jumlah Akumulasi Depresiasi Aset Tetap
- 1.2 memverifikasi jumlah Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kompetensi ini diharapkan peserta didik kompeten dalam:

- a. Mengidentifikasi jumlah Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap
- b. Memverifikasi jumlah biaya Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap

3. Materi Pembelajaran

- a. Metode Jumlah Angka Tahun
- b. Metode unit Produksi
- c. Metode Saldo Jam Kerja

4. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Dengan Media *Dart Board*.

5. Media dan Alat Pembelajaran

a. Media

- Lembar Observasi Motivasi Belajar
- Catatan Lapangan
- Lembar Latihan Soal
- Materi Akuntansi Aset Tetap

b. Alat

Spidol, Kamera Digital, dan Media *Dart Board*

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam b. Salah seorang siswa memimpin berdoa. c. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran d. Guru mengecek kebersihan kelas dan kerapian peserta didik dan mengkondisikan diri siap belajar. e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. g. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya 	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi Depresiasi Aset Tetap 2) Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang definisi, Faktor yang mempengaruhi, Macam-macam Metode Depresiasi Aset Tetap, Metode Garis Lurus 	15 menit

	<p>(<i>Straight Line Methode</i>), Metode Saldo Menurun Ganda (<i>Double Declining Balance Methode</i>)</p> <p>3) Guru menjelaskan dengan presentasi dan mendemonstrasikan di papan tulis langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menghitung besarnya penyusutan dengan Metode Garis Lurus (<i>Straight Line Methode</i>), Metode Saldo Menurun Ganda (<i>Double Declining Balance Methode</i>)</p> <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dibagi dalam kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdapat 5-6 orang. 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. 3) Peserta didik secara kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompoknya mengerjakan dan mengetahui jawabannya. 4) Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjasama mereka. 5) Kelompok yang lain memberikan tanggapan 6) Guru melanjutkan dengan melakukan <i>Games Tournament</i> dengan Media <i>Dart Board</i> 7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	<p>90 menit</p> <p>10 menit</p>
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik b. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Dart Board</i>. c. Guru menyampaikan materi yang akan 	<p>10 menit</p>

	disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan menghimbau peserta didik untuk belajar di rumah.	
	d. Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan doa dan guru mengucapkan salam	

7. Penilaian

a. Kisi-kisi Observasi Motivasi Belajar Akuntansi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Butir
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.	1
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan	2
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.	3
		Siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran.	4
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.	5
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.	6
		Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.	7
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya	8
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.	9
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.	10

b. Pedoman Penyekoran Motivasi Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board*:

- 1) Siswa menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru sampai selesai (100%)
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal namun tidak selesai
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

- 2) Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain saat menemui kesulitan

Skor 3	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa mencari pemecahannya dengan berdiskusi dengan siswa lain sampai jawaban dari masalah diperoleh.
Skor 2	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa siswa bertanya kepada siswa lain dan melanjutkan mengerjakan sendiri.
Skor 1	:	Saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal Akuntansi siswa tidak berusaha mencari pemecahannya dan memilih berhenti mengerjakan.

- 3) Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar.

Skor 3	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas.
Skor 2	:	Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, tanpa diperintah guru.
Skor 1	:	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar saat guru sudah masuk ke dalam kelas, setelah diperintah guru.

- 4) Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran.

Skor 3	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi dengan kesadaran sendiri.
Skor 2	:	Siswa membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi setelah diperintah guru.
Skor 1	:	Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran akuntansi sama sekali.

- 5) Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain.

Skor 3	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru saat tahap individu secara mandiri, tidak menyontek, dan tidak terpengaruh jawaban dari orang lain.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan guru saat tahap individu secara mandiri, namun mencocokkan jawaban dengan siswa lain.
Skor 1	:	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal secara mandiri dan memilih menyontek dari siswa lain.

- 6) Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh guru.

Skor 3	:	Siswa bersemangat dan segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 2	:	Siswa bersemangat namun tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.
Skor 1	:	Siswa tidak bersemangat dan tidak segera memposisikan diri sesuai arahan dari guru.

- 7) Siswa antusias mengikuti sesi diskusi dan presentasi.

Skor 3	:	Siswa antusias saat berdiskusi dan aktif dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 2	:	Siswa antusias saat berdiskusi namun tidak antusias dalam mempresentasikan jawabannya.
Skor 1	:	Siswa tidak antusias baik dalam diskusi maupun presentasi.

- 8) Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya

Skor 3	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan yang benar dan hasil pekerjaannya dengan jelas
Skor 2	:	Siswa dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya, namun tidak sepenuhnya benar.
Skor 1	:	Siswa tidak dapat memberikan pendapat atau alasan atas hasil pekerjaannya.

9) Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.

Skor 3	:	Siswa berani mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain dan dapat menyampaikan alasan yang tepat.
Skor 2	:	Siswa mengatakan bahwa ia memiliki pendapat lain atas pendapat yang disampaikan atau hasil pekerjaan siswa lain namun tidak menyampaikan alasan.
Skor 1	:	Siswa tidak menyampaikan pendapat saat diskusi dan ragu saat memberikan tugas yang diberikan guru.

10) Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru.

Skor 3	:	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru dengan kesadaran sendiri.
Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal jika sudah diminta guru
Skor 1	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan guru.

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Membuat kategori penyekoran untuk Motivasi Belajar Akuntansi.
- Menghitung dan menjumlahkan skor Motivasi Belajar pada tiap siswa.
- Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Motivasi Belajar Akuntansi yang diamati.
- Menghitung skor Motivasi Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010: 144)

- e. Menghitung persentase skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Motivasi Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa,

Sati Atini S.Pd

NIP. 19700626 200604 2 007

Pipin Marfia Susanti

NIM. 12803244051

HANDOUT MATERI AKUNTANSI ASET TETAP KELAS XI AK 4
Mengidentifikasi penyusutan Aset Tetap dan Akumulasi Penyusutan Aset
Tetap
SMK YPKK 2 SLEMAN

1. Metode Jumlah Angka Tahun

Pada dasarnya, Metode penyusutan aset tetap berdasarkan jumlah angka tahun mempunyai dasar konsep yang mirip dengan konsep metode penyusutan saldo menurun. Metode jumlah angka tahun merupakan penyusutan dipercepat berdasar pada pertimbangan biaya maintenance (perawatan) serta perbaikan aktiva tetap semakin lama cenderung bertambah seiring pertambahan usia aktiva tetap itu sendiri.

Layaknya metode saldo menurun, semakin lama aset tetap beroperasi, maka tingkat aus-nya semakin tinggi, butuh biaya pemeliharaan yang makin tinggi dengan kontribusi bagi perusahaan yang menurun, tidak se "joss" saat awal awal aset tetap tersebut di peroleh, mesin contohnya, makin lama makin menurun performanya. tidak seperti awal awal mesin baru, mesin yang lebih lama cenderung menurun performanya. Nilai penyusutan yang berkurang pada periode berikutnya akan diimbangi oleh meningkatnya biaya maintenance dan juga perbaikan.

Dalam menentukan tarif penyusutan aset tetap dalam bentuk pecahan yang diitung dengan cara:

- a. Pembilang (numerator) menggunakan angka tahun dimulai tahun yang terbesar ke tahun terkecil.

b. Penyebut (denominator) adalah jumlah angka tahun.

Contoh, jika umur ekonomis aset adalah selama 4 tahun maka penyebut bilangan (angka) pecahannya adalah jumlah angka tahun yaitu $1 + 2 + 3 + 4 = 10$. Angka pembilang tahun ke-1 hingga tahun ke-4 masing-masing adalah 4,3,2, dan 1. Tarif penyusutan tahun ke-1 adalah $4/10$, tahun ke-2 adalah $3/10$, tahun ketiga $2/10$ serta terakhir tahun keempat $1/10$.

Contoh soal penyusutan metode jumlah angka tahun

Pada tanggal 2 Januari 2014, PT Foraz membeli sebuah mesin untuk meningkatkan produksinya, Harga perolehan Mesin Sebesar Rp 135.000.000,00 dengan taksiran nilai sisa (salvage value) sebesar Rp 15.000.000,00, dan ditaksir, mesin tersebut hanya mampu memproduksi sampai dengan 4 tahun.

Perhitungan:

$$\text{JAT} : 1+2+3+4 = 10$$

$$\text{Dasar Penyusutan: Rp}135.000.000,00 - \text{Rp}15.000.000,00 = \text{Rp}120.000.000,00$$

Tahun	Tarif	Dasar Penyusutan	Penyusutan
1.	4/10	Rp. 120.000.000,00	Rp. 48.000.000,00
2	3/10	Rp. 120.000.000,00	Rp. 36.000.000,00
3	2/10	Rp. 120.000.000,00	Rp. 24.000.000,00
4	1/10	Rp. 120.000.000,00	Rp. 12.000.000,00

Pencatatan:

Jurnalnya sama saja dengan metode garis lurus ataupun saldo menurun.

Dalam contoh di atas asset tetap diperoleh tanggal 2 januari, bagaimana jika aset tetap diperoleh pada bulan 12 Agustus?

Tahun pertama (2014)

$$\text{Penyusutan} = 4/10 \times 5/12 \times 120.000.000 = \text{Rp } 20.000.000$$

Dan pada tahun berikutnya (2015).

Penyusutan :

$$4/10 \times 7/12 \times 120.000.000 = 28.000.000$$

$$3/10 \times 5/12 \times 120.000.000 = \frac{15.000.000}{\text{Rp } 43.000.000}$$

Dari mana angka 7/12? dan kenapa tarif tahun 2015 masih menggunakan tarif tahun pertama (4/10)?

Karena pada tahun pertama, tarif 4/10 hanya digunakan selama 5 bulan saja, maka sisanya 7 bulan digunakan pada penyusutan tahun ke dua, dan setelah tahun kedua dihitung dengan tarif tahun pertama selama 7 bulan, (7/12) maka sisa 5 bulan berikutnya menggunakan tarif tahun berikutnya (3/10)

Begitu juga dengan tahun tahun berikutnya, pengerjaannya sama saja. pun dengan pencatatan jurnalnya, sama saja, tapi hanya berbeda di angka penyusutannya yang dihasilkan.

2. Metode Unit Produksi

Metode unit produksi merupakan metode penyusutan yang mengalokasikan beban penyusutan ke beberapa periode berdasarkan pada satuan unit yang diperoleh dari penggunaan aset tetap. Umur ekonomis aset tetap dinyatakan dalam satuan unit produksi, bukan berdasarkan tahun.

Tarif penyusutan/unit = (harga perolehan- nilai sisa)/taksiran jumlah produksi

Penyusutan = produksi setahun x tarif penyusutan per unit.

Contoh soal dan jawaban penyusutan metode hasil produksi

PT Foraz pada bulan januari 2014 membeli Sebuah mesin pabrik dengan harga perolehannya senilai Rp 125.000.000,00,- dan diprediksi memiliki masa manfaat hingga 5 tahun kedepan dengan nilai sisa/residu sebesar Rp 5.000.000,00,- diperkirakan mesin tersebut bisa memproduksi dan menghasilkan jumlah unit sebagai berikut:

- Tahun Ke-1 = 15.000 unit
- Tahun Ke-2 = 13.500 unit
- Tahun Ke-3 = 12.000 unit
- Tahun Ke-4 = 11.500 unit
- Tahun Ke-5 = 8.000 unit

Tarif penyusutan per unit:

$$125.000.000 - 5.000.000 / 60.000 = 2000$$

Tabel penyusutan pertahun:

Tahun	Unit Produksi	Tarif	Penyusutan
2014	15.000	2.000	30.000.000
2015	13.500	2.000	27.000.000
2016	12.000	2.000	24.000.000
2017	11.500	2.000	23.000.000
2018	8.000	2.000	16.000.000

Pencatatan jurnalnya, sama saja dengan metode metode sebelumnya

3. Metode Jumlah Jam Kerja

Penyusutan aset tetap metode satuan jam kerja ini pada prakteknya, metode ini sering kali di abaikan, karena alasan pajak.

Rumus untuk menghitung besarnya penyusutan metode satuan jam kerja adalah sebagai berikut:

$$\text{Tarif Penyusutan/jam} = \frac{\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Sisa}}{\text{Jumlah Jam Kerja selama umur ekonomis}}$$

rumus tarif penyusutan per jam

Sedangkan untuk menghitung besaran penyusutan per periode adalah sebagai berikut caranya:

$$\text{Penyusutan: Jumlah jam kerja periode} \times \text{tarif penyusutan/jam}$$

beban penyusutan

Contoh soal penyusutan metode satuan jam kerja

Pada bulan Januari, PT Foraz membeli sebuah mesin dengan harga perolehan saat pembelian sebesar Rp 10.000.000,00 aset tetap berupa mesin tersebut, oleh ahli didiperkirakan dapat berproduksi selama 10.000 jam dengan prediksi rentangan waktu penggunaan sebagai berikut:

- Tahun ke-1 = 2.000jam
- Tahun ke-2 = 2.000jam
- Tahun ke-3 = 1.500 jam
- Tahun ke-4 = 1.500 jam
- Tahun ke -5 = 1.000 jam

Setelah berproduksi selama 10.000 jam, aset tetap mesin tersebut diperkirakan masih bisa dijual dengan harga Rp. 500.000,00

Pertama kita hitung dulu tarif penyusutan mesin perjam

$$\frac{\text{Rp } 10.000.000 - \text{Rp } 500.000}{10.000}$$

Tarif Penyusutan = 950

Jika tarif penyusutan aset tetapnya sudah diketahui, kita selanjutnya bisa membuat tabel penyusutannya sebagai berikut:

Tahun	Jam Operasi	Tarif /Jam	Penyusutan	Nilai Buku
0				10.000.000
1	3000	950	2.850.000	7.150.000
2	2000	950	1.900.000	5.250.000
3	2000	950	1.900.000	3.350.000
4	1500	950	1.425.000	1.925.000
5	1500	950	1.425.000	500.000

penyusutan metode satuan jam kerja

Pada tabel penyusutan diatas, tampak bahwa menurut metode satuan jam kerja, beban penyusutan untuk tiap periode akuntansi bervariasi, besarnya akan sebanding dengan jam kerja (kapasitas) aset tetap yang sesungguhnya dapat dicapai.

Pencatatan, Jurnalnya sama saja dengan metode metode penyusutan aset tetap yang lain.

**SOAL DISKUSI DEPRESIASI ASET TETAP
KELAS XI AK.4 SMK YPKK 2 SLEMAN
SIKLUS II**

1. Pada tanggal 2 Januari 2014, PT Foraz membeli sebuah mesin untuk meningkatkan produksinya, Harga perolehan Mesin Sebesar Rp 135.000.000,00 dengan taksiran nilai sisa (salvage value) sebesar Rp 15.000.000,00, dan ditaksir, mesin tersebut hanya mampu memproduksi sampai dengan 4 tahun dan bagaimana jika aset tetap diperoleh pada bulan 12 Agustus?
2. PT Foraz pada bulan januari 2014 membeli Sebuah mesin pabrik dengan harga perolehannya senilai Rp 125.000.000,00,- dan diprediksi memiliki masa manfaat hingga 5 tahun kedepan dengan nilai sisa/residu sebesar Rp 5.000.000,00,- diperkirakan mesin tersebut bisa memproduksi dan menghasilkan jumlah unit sebagai berikut:

Tahun Ke-1 = 15.000 unit

Tahun Ke-2 = 13.500 unit

Tahun Ke-3 = 12.000 unit

Tahun Ke-4 = 11.500 unit

Tahun Ke-5 = 8.000 unit

3. Pada bulan Januari, PT Foraz membeli sebuah mesin dengan harga perolehan saat pembelian sebesar Rp 10.000.000,00 aset tetap berupa mesin tersebut, oleh ahli didiperkirakan dapat memproduksi selama 10.000 jam dengan prediksi rentangan waktu penggunaan sebagai berikut:

a. Tahun ke-1 = 2.000jam

b. Tahun ke-2 = 2.000jam

c. Tahun ke-3 = 1.500 jam

d. Tahun ke-4 = 1.500 jam

e. Tahun ke -5 = 1.000 jam

Setelah memproduksi selama 10.000 jam, aset tetap mesin tersebut diperkirakan masih bisa dijual dengan harga Rp. 500.000

KUNCI JAWABAN SOAL DISKUSI DEPRESIASI ASET TETAP

KELAS XI AK.4 SMK YPKK 2 SLEMAN

SIKLUS II

1. Jawab:

$$\text{JAT} : 1+2+3+4 = 10$$

$$\begin{array}{rclcl} \text{Dasar} & \text{Penyusutan:} & \text{Rp}135.000.000,00 & - & \text{Rp}15.000.000,00 & = \\ & & \text{Rp}120.000.000,00 & & & \end{array}$$

Tahun Penyusutan	Tarif	Dasar Penyusutan	
1. 48.000.000,00	4/10	Rp. 120.000.000,00	Rp.
2 36.000.000,00	3/10	Rp. 120.000.000,00	Rp.
3 24.000.000,00	2/10	Rp. 120.000.000,00	Rp.
4 12.000.000,00	1/10	Rp. 120.000.000,00	Rp.

Pencatatan: Jurnalnya sama saja dengan metode garis lurus ataupun saldo menurun.

Tahun pertama (2014)

$$\text{Penyusutan} = 4/10 \times 5/12 \times 120.000.000 = \text{Rp } 20.000.000$$

Dan pada tahun berikutnya (2015).

Penyusutan :

$$4/10 \times 7/12 \times 120.000.000 = 28.000.000$$

$$3/10 \times 5/12 \times 120.000.000 = \frac{15.000.000}{\text{Rp } 43.000.000}$$

2. Jawab:

Tarif penyusutan per unit:

$$125.000.000 - 5.000.000/60.000 = 2000$$

Tabel penyusutan pertahun:

Tahun	Unit Produksi	Tarif	Penyusutan
2014	15.000	2.000	30.000.000
2015	13.500	2.000	27.000.000
2016	12.000	2.000	24.000.000
2017	11.500	2.000	23.000.000
2018	8.000	2.000	16.000.000

Pencatatan jurnalnya, sama saja dengan metode metode sebelumnya

3. Jawab:

Pertama kita hitung dulu tarif penyusutan mesin perjam

$$\frac{\text{Rp } 10.000.000 - \text{Rp } 500.000}{10.000}$$

$$\text{Tarif Penyusutan} = 950$$

Jika tarif penyusutan aset tetapnya sudah diketahui, kita selanjutnya bisa membuat tabel penyusutannya sebagai berikut:

Tahun	Jam Operasi	Tarif /Jam	Penyusutan	Nilai Buku
0				10.000.000
1	3000	950	2.850.000	7.150.000
2	2000	950	1.900.000	5.250.000
3	2000	950	1.900.000	3.350.000
4	1500	950	1.425.000	1.925.000
5	1500	950	1.425.000	500.000

penyusutan metode satuan jam kerja

SOAL MEDIA “DART BOARD” SIKLUS I

No	Soal	
1	<p>Harga perolehan sebuah mesin Rp.25.000.000 dengan nilai residu Rp.2.000.000 dan umur ekonomis 8 tahun. Dari data berikut hitunglah JAT.</p>	<p>Harga perolehan sebuah peralatan Rp.45.000.000, nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.500.000 dengan umur ekonomis 10 tahun. Dari data berikut hitunglah JAT.</p>
2	<p>Pada tahun 2008 PT Anugrah membeli peralatan seharga Rp.3.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.300.000, bila penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan untuk tahun pertama.</p>	<p>Pada tahun 2010 PT Maju membeli sebuah mesin seharga Rp.4.200.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.150.000, bila penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan untuk tahun pertama.</p>
3	<p>Harga perolehan sebuah mesin Rp.20.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000. hitung beban penyusutan tahun kedua jika perusahaan menggunakan metode jumlah angka tahun.</p>	<p>Harga perolehan sebuah peralatan Rp.30.000.000 dengan umur ekonomis 7 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000. hitung beban penyusutan tahun kedua jika perusahaan menggunakan metode jumlah angka tahun.</p>
4	<p>Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.90.000.000, dengan umur ekonomis 9 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.18.000.000. jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun ketiga.</p>	<p>Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.87.000.000, dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.4.000.000. jika penyusutan menggunakan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun ketiga.</p>
4	<p>Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.65.000.000, dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000. jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>	<p>Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.78.000.000, dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.12.000.000. jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>
5	<p>Pada tahun 2009 PT AYU membeli mesin seharga Rp.50.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000, jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun kelima.</p>	<p>Pada tahun 2010 PT DIRA membeli mesin seharga Rp.45.000.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.3.000.000, jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun keenam.</p>

No	Soal	
6	<p>Pada tanggal 20 Maret 2007 PT Permata membeli peralatan seharga Rp.115.000.000 dengan umur ekonomis 10 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000 jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama.</p>	<p>Pada tanggal 10 Maret 2007 PT Permata membeli peralatan seharga Rp.120.000.000 dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.12.000.000 jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama.</p>
7	<p>Pada tanggal 3 maret 2008 PT XYZ membeli peralatan seharga Rp.5.000.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir Rp.800.000. jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan tahun ke dua.</p>	<p>Pada tanggal 16 Juni 2010 PT ABC membeli sebuah mesin seharga Rp.6.500.000 dengan umur ekonomis 7 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.900.000. jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun hitunglah beban penyusutan tahun pertama dan tahun ke dua.</p>
8	<p>Pada tanggal 7 juli 2011 PT Garuda membeli mesin dengan harga Rp.30.000.000 dengan umur ekonomis 10 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.500.000, jika perusahaan menggunakan metode jumlah angka tahun untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>	<p>Pada tanggal 18 April 2000 PT ASIA membeli Peralatan dengan harga Rp.40.000.000 dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.4.000.000, jika perusahaan menggunakan metode jumlah angka tahun untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>
9	<p>Pada tanggal 29 Mei 2015 PT LION membeli peralatan seharga Rp.9.000.000 dengan umur ekonomis 6 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.600.000, jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun ketiga.</p>	<p>Pada tanggal 10 November 2014 PT AFRIKA membeli peralatan seharga Rp.5.000.000 dengan umur ekonomis 5 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.500.000, jika penyusutan menggunakan metode jumlah angka tahun buatlah table penyusutannya sampai akhir tahun ketiga.</p>
10	<p>Pada tanggal 7 Maret 2011 PT Garuda membeli mesin dengan harga Rp.50.000.000 dengan umur ekonomis 10 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.5.000.000, jika perusahaan menggunakan saldo menurun ganda untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>	<p>Pada tanggal 18 April 2000 PT ASIA membeli Peralatan dengan harga Rp.48.000.000 dengan umur ekonomis 8 tahun dan nilai residu ditaksir sebesar Rp.2.000.000, jika perusahaan menggunakan saldo menurun ganda untuk menghitung penyusutannya maka hitunglah penyusutan tahun pertama dan buatlah jurnalnya.</p>

Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Akuntansi Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Motivasi Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor Individu
		A	B	C		D	E		F	G	H		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Arinka Fara Yunita	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	26	86.67
2	Diah Evana Marisi	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	27	90.00
3	Erni Hari Yanti	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28	93.33
4	Fatona Megantantri	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	27	90.00
5	Febria Nanda. E.	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	27	90.00
6	Kristiana Riswanti	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	96.67
7	Laili Nur Afifah	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	27	90.00
8	Linda Oktaviana D	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	27	90.00
9	Lis Afanti	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	28	93.33
10	Melani Nb Ayu A	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	27	90.00
11	Mujiyanti	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	27	90.00
12	Nindya Alifta	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28	93.33
13	Novita O	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	27	90.00
14	Prasasti Damayanti	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28	93.33
15	Resti Wulandari	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28	93.33
16	Septi Oktaviani	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27	90.00
17	Septiawati	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	96.67
18	Shania Eviana	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28	93.33
19	Sinta Indah. S.	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	27	90.00
20	Siti Aisah	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	27	90.00
21	Vina Indriyani	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93.33
22	Yuliarni	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	27	90.00
JUMLAH		58	61	58	61	62	62	60	64	60	58	604	
% Motivasi Tiap Aspek		87.88	92.42	87.88	92.42	93.94	93.94	90.91	96.97	90.91	87.88	915.15	
% Motivasi Indikator		87.88	92.42	90.15		93.94	92.42		96.97	90.91	87.88		

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

Hari/Tanggal : Senin , 26 Oktober 2015

Pertemuan ke : 2

Jam ke : 2-5

Materi Pokok : Akuntansi Aset Tetap

Jumlah siswa : 22 siswa

Catatan :

Pembelajaran akuntansi dimulai pada pukul 07.45 setelah upacara hari senin selesai. 10 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menemui Ibu Sati Atini selaku guru mata pelajaran akuntansi SMK YPKK 2 Sleman di ruang wakil kepala sekolah untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya serta menyerahkan media *Dart Board* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Dart Board* untuk siklus II dari peneliti. Guru (Ibu Sati Atini) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan di siklus II yaitu mengenai depresiasi Aset tetap dengan metode jumlah angka tahun, unit produksi, dan jam kerja serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Dart Board*, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan lebih menyenangkan dibandingkan siklus I.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi, dimana guru terlebih dahulu membagikan handout materi akuntansi aktiva tetap kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran, siswa yakin dalam menyampaikan pendapat. Tahap selanjutnya yaitu belajar tim, siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 5-6 siswa setiap tim berdasarkan motivasi belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya. Dalam tahap ini siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang

diberikan guru, siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan, siswa antusias dalam sesi diskusi. Setelah 30 menit berjalan kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Dart Board*. Dalam tahap ini siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan dari siswa lain, siswa bersemangat mengikuti metode yang diterapkan guru, siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru. Setelah permainan selesai observer melakukan penilaian dan memberikan penghargaan terhadap tim terbaik yang paling banyak mendapatkan point Pemenang permainan di siklus I ini jatuh pada Tim 3.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat. Siswa terlihat sangat termotivasi dalam penelitian siklus II ini dikarenakan kendala yang terjadi di siklus I sudah diatasi dan siswa sudah mulai paham dan tertarik terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT) Dengan Dart Board* ini dan merasa bahwa belajar akuntansi itu menyenangkan. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 10.00 WIB.

DOKUMENTASI

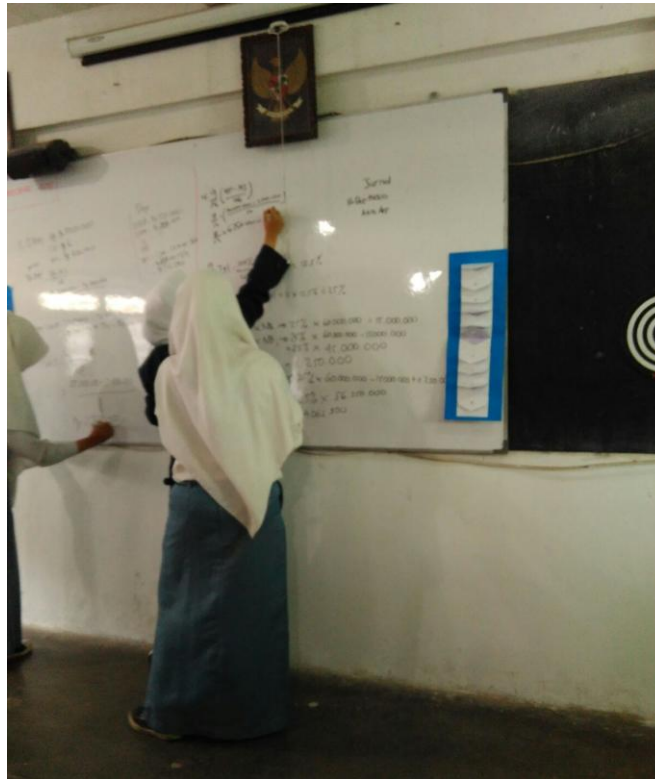
Tahap Presentasi



Tahap Belajar Tim



Tahap Games Tournament



Tahap Penghargaan Tim



LAMPIRAN III

- 1. Surat Ijin Penelitian (BAPPEDA Sleman)**
- 2. Surat Telah Melakukan Penelitian**



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3449 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3368/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 05 Oktober 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : PIPIN MARFIA SUSANTI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803244051
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Ds. Karanglo Bringin Srumbung Magelang
No. Telp / HP : 087834064746
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA DART BOARD UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA XI
AKUNTANSI 1 SMK YPKK 2 SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016**
Lokasi : SMK YPKK 2 Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 05 Oktober 2015 s/d 04 Januari 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 5 Oktober 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Sleman
6. Ka. SMK YPKK 2 Sleman
7. Dekan Fak. Ekonomi UNY
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, I/a

NIP. 19720411 199603 2 003



YAYASAN PENDIDIKAN KEJURUAN DAN KETRAMPILAN YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK YPKK 2 SLEMAN

BIDANG KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM KEAHLIAN: AKUNTANSI DAN PEMASARAN

TERAKREDITASI : A

Jl. Pemuda, Wadas Tridadi Sleman Yogyakarta Telp.(0274)868394, 7492349

SURAT KETERANGAN

Nomor : 548/1/XII/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK YPKK 2 Sleman

Menerangkan bahwa :

Nama : PIPIN MARFIA SUSANTI
Tempat dan Tgl. Lahir : Magelang, 28 April 1993
NIM : 12803244051
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi

Telah melaksanakan Penelitian di *SMK YPKK 2 Sleman*, dari tanggal 12 Oktober 2015 s.d 26 Oktober 2015 guna memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK. 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat berguna sebagaimana mestinya.



Sleman, 8 Desember 2015
Kepala Sekolah

Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP.